TU REVISTA DE MANGA

NEKO

37

390 PTAS.

CON EL 98
EL HAZARD

KOJI MORIMOTO

TOKYO BABYLON.
EPÍLOGO

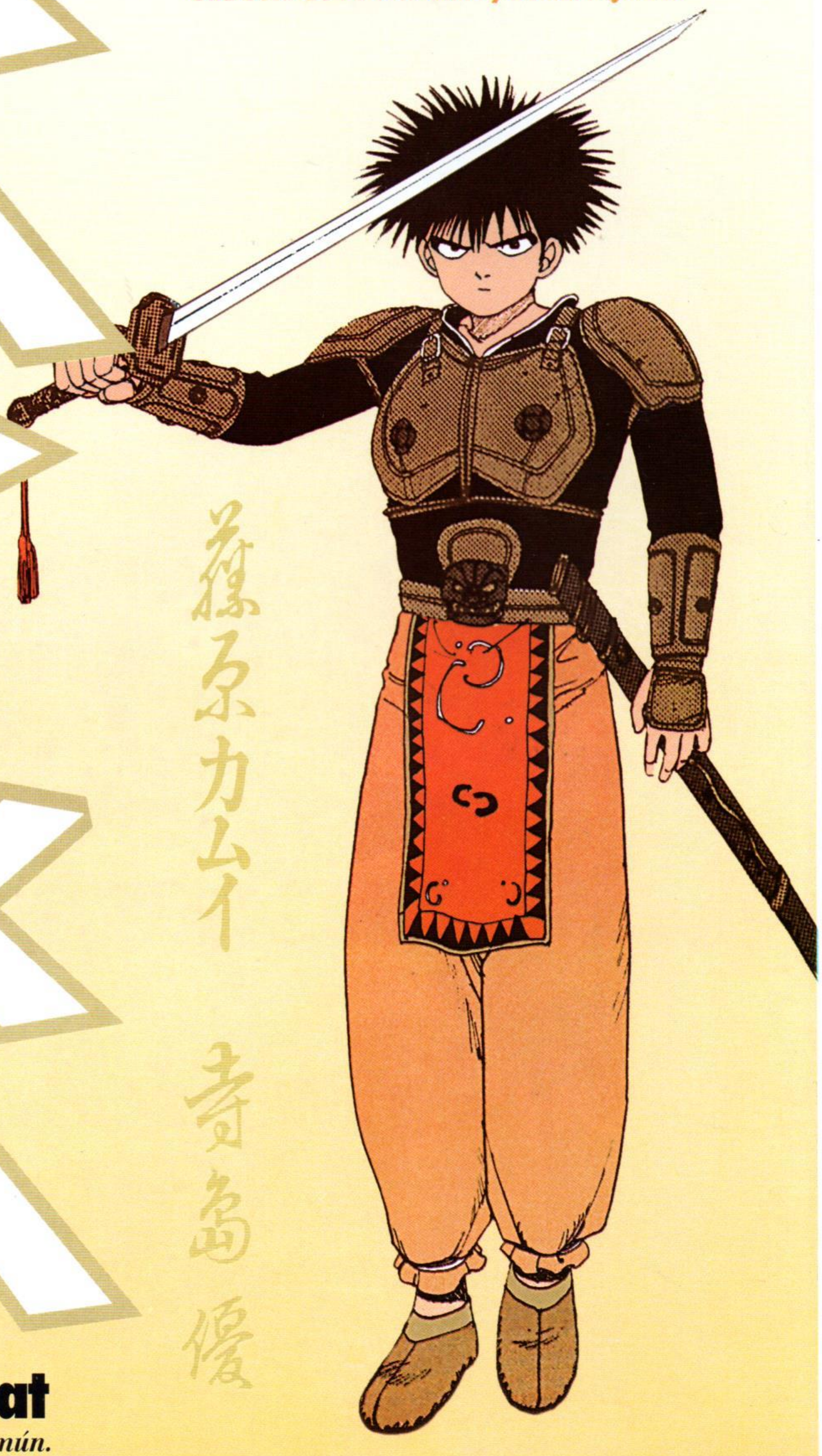
CAMALEÓN EDICIONES

NOTICIAS - TA... ...CTOR - ANIMANÍA

RAIKA

El Japón y la China medieval es testigo
de una salvaje lucha por el poder territorial
entre las provincias de Gui, Go y Sichman.
En este marco remoto, el joven Raïka deberá liberar
a Iyo de las garras del infame traidor Choseï.

Una obra de Yu Terashima y Kamui Fujiwara.



森乃カムイ

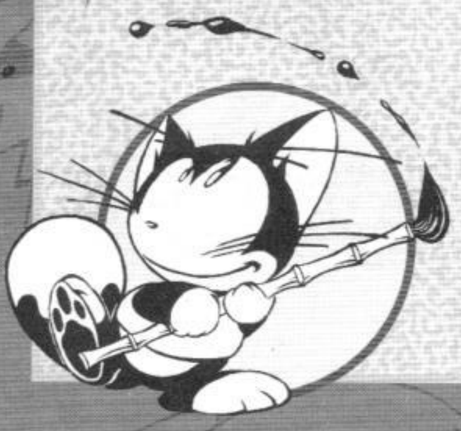
青島優

eGlénat
Fuera de lo común.

EDITORIAL

Neko 37 (enero 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones.

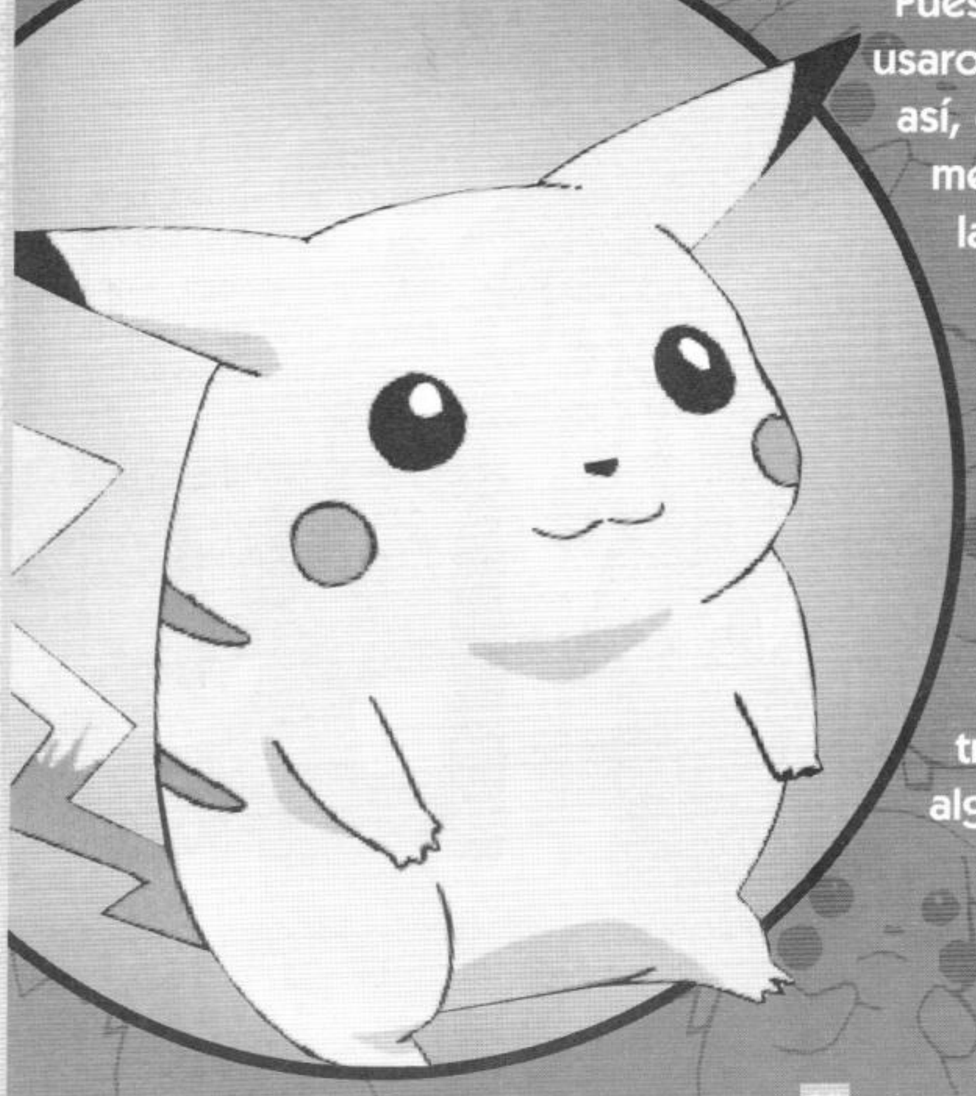
Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: AIC /Pioneer LDC . Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Annabel Espada, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Esther, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Karen, Kaze No Kami, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Enrique Pilón, Raúl, Jaime Rodríguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.



Antes que nada, queremos desearos desde Redacción un Feliz año nuevo y que los Reyes Magos os hayan traído todo el manga que queríais. Y nosotros también queremos contribuir a ello con un pequeño concurso. Pocos son los que no se han enterado de la polémica que la serie de anime *Pocket monsters* ha levantado no sólo en Japón, sino en todo el mundo. España se ha sumado a la ola de críticas contra el anime, diciendo que ya hay base científica para probar que es perjudicial para la salud.

Pues nosotros vamos a comprobarlo y a usaros a vosotros, queridos lectores. Y así, de paso, sabréis si tenéis esa enfermedad sin saberlo. En las esquinas de las página a color encontraréis a un pequeño Pikachu con un fondo azul y rojo, alternativamente. Pasad rápido estas páginas, y si empezáis a sentir vómitos, mareos o perdéis el conocimiento, estad seguros de que sois fotosensibles y podéis padecer epilepsia. No os quejaréis que no nos preocupamos por vosotros... Y si relamente le hace efecto a alguien, escribidnos, por favor.

La Redacción.



PASANDO REVISTA por Enrique Pilón 17

LA BALLENA BLANCA por Armando Vila 21

EL HAZARD por Minami 25

DR. SLUMP por Armando Vila 30

TOKYO BABYLON por Ainoa Amperio 38

SHOOT! por Anabelle Petit 42

DE COMPRAS por Annabel 4

+ Meitantei Conan special version, jinbee. Hito, Shin super robot taisen, Happy!, Aitenmyoo monogatari, Eat-man, Armitage III.

NOTICIAS .....4 **TANKOUBON ....9** **MULTIMEDIA ...33**

NOTICIAS EN CASA

EN PAPEL

A la lista de novedades de **Planeta** que comentada el mes pasado, se añade una que, personalmente nos parece muy interesante, ***Renka***, de **Hiroyuki Asada**. Si os suena, es porque ya hicimos un tankoubon. Una historia de samurais muy interesante.

Glénat está decidida a seguir una línea concreta: publicar en formato tomo y ofreciéndonos productos de calidad, como ***Black Jack*** de **Osamu Tezuka**, que está prácticamente confirmado, y el ***Ikkyu*** de **Hisashi Sakaguchi**, una apuesta por el manga más adulto. A tener en cuenta.

Y en cuanto a **Norma**, hay que añadir ***BT´x*** de **Masami Kurumada**, lo nuevo del creador de ***Los caballeros del Zodíaco***, y ***Trigun***, de **Yasuhiro Nightow**. La fecha de publicación no está confirmada.

Para aquellos que sueñan con convertirse en mangakas, en abril saldrá a la venta un libro editado por **Martínez Roca** (los del ***Magic***) que pretende ser una guía de cómo dibujar manga, en el que colaboran dibujantes como **Núria Peris**, **David Ramírez**, **Vanessa Durán** o **Sergio Sandoval**.

Y hablando de **David Ramírez**, en los mangas de **Planeta-DeAgostini** podréis encontrar una historieta navideña con la que consigue recrear perfectamente (más o menos), las vivencia de un **ota-q** durante las fiestas. Y es que el chico lo hace cada día mejor.

EN VIDEO

Con el año comienza su andadura una nueva editora de vídeo que ha decidido meterse de lleno en esto del anime, **Selecta Vision**. A finales de febrero lanzan la esperada segunda parte de la ***Mermaid Saga***, ***Mermaid´s Scar***, y ***Orgus slayers***. Y para marzo, aproximadamente, nos ofrecerán una de las mejores serie de anime del 96: ***Tenku no Escaflowne***, nueve cintas de salida bimestral con tres epidodios cada una. También tienen previsto editar ***Shin Cutey Honey*** y ***Vampire Hunter***, y para finales de año una de las OVAs más divertidas de esta década: ***Golden Boy***, de **Tatsuya Egawa**, la historia de un pobre chico acosado por las mujeres. Serán tres cintas con tres episodios cada una. Estas fechas son aproximadas, pueden variar un poco, pero es seguro que estos títulos serán editados. Como veis, un catálogo interesante con el que seguro que se hacen un hueco entre nosotros.

EL TRASTERO

Hace unas semanas nos enteramos de que hubo una convención en **Oporto** que contó con un invitado muy especial, y al que admiramos particularmente: **Yoshiyuki Sadamoto**, diseñador de producciones de Gainax tan importantes como ***Wings of Honneamise***, ***Nadia*** o ***Evangelion***, así como autor de la adaptación de esta última al manga. Haberlo tenido tan cerca y no haber podido ir... Quién sabe, si fue hasta **Oporto** tal vez se anime a pasar por España.

Pero no hay que ir tan lejos para asistir a convenciones de comic o manga. del 30 de enero al 8 de febrero se celebrarán en **Granada** las **Terceras Jornadas del Comic**, y a partir del día 28 de febrero nuestro amigo Lázaro volverá a organizar Albanime, con la posible asistencia de **Cels Piñol** y **Nacho Fernández**, entre otros, y con el añadido de un concurso de cómic. Asi que, si os podéis acercar a alguna de las dos, seguro que os lo pasaréis muy bien.

Dragon Ball. Acaba de comercializarse ***Final Doubt***, el juego para **Playstation**. Para los amantes de la serie más popular de Toriyama y de los videojuegos. Por cierto, la animación inicial es muy interesante.

EN PANTALLA

El mes pasado no fuimos del todo exactos al dar la noticia de la marcha de **Óscar Valiente** del programa ***Manga!*** de **TV3**. Por lo que nos ha comentado él mismo, ha dejado el programa por un exceso de trabajo y en ningún caso por problemas con la productora. Otro rumor que cambia día a día es el de la emisión de **Evangelion**. Ahora parece que han aplazado el tema para preparar un lanzamiento más en serio al ver que la cosa funciona en el mercado del vídeo. Ya veremos. Lo que parece confirmado es que emitirán el ***BT´x*** de **Kurumada**.

En la programación de **Via Digital**, en el canal Alucine, anunciaban la emisión de ***Porco Rosso***. Qué bien, ¿verdad? Pues sí, si no fuera por la reseña: *"Un hombre sufre una espantosa mutación que lo transforma en cerdo, y convierte su vida en un infierno"*. Verlo para creerlo. ¿Se os ocurre alguna por el estilo? Podríamos hacer un concurso....

INTERNACIONAL

En el ***Neko 36*** hablamos del manga **bishonen**, y dijimos que uno de los mangas que comentábamos, ***Kimera***, tenía una versión animada. Pues mira por dónde en el ***Previews*** de este mes podéis conseguirla por un módico precio (más o menos). No sabemos exactamente si la adaptación es fiel, y hasta dónde llega exactamente, pero claro, como ***Kimera*** tenía un aspecto bastante femenino, tal vez a eso se deba su salida al mercado americano. Por si os quedó curiosidad.

Siguiendo el mismo camino que OVAs como ***Armitage III*** o ***Macross Plus***, los episodios de la OVA de ***Angel Cop*** se han fundido en una película que por cortesía de **Manga Entertaiment** puedes conseguir sin tener que hacerte con los seis episodios que componen la serie completa. Dos puntos de interés, el manga se ha publicado aquí y el diseño es de **Nobuteru Yuuki**.

Ya comentamos en algún número anterior que había una nueva editorial dispuesta a editar manga en **Estados Unidos**, el **Studio Ironcat**. Ya están funcionando, y pretenden ofrecer una oferta muy variada. Por un lado, ***Ogenki Clinic***, y destinado a un público más general, ***Doctor*** de **Ippongi Bang**, ***Flag Fighters*** de **Masaomi Kanzaki** (***Xenon***, ***Street Fighter II***) y ***Vampire Princess Miyu*** de **Narumi Kakinouchi**. Y desde el mes pasado, el ***Cutey Honey*** de **Go Nagai**, todo un clásico.

La serie de televisión de ***Blue Seed*** ha llegado a su último volumen en USA. **Momiji** debe enfretarse a los **Aragami**, más poderosos que nunca, y probablemente sacrificarse para que Japón quede libre de los monstruos. Un desenlace emocionante con un final previsible (ya hemos comentado un par de veces que existe ***Blue Seed 2***...)

Todos los amantes de la obra de **Katsuhiro Otomo** pueden hacerse con el **Batman Black and White Hardcover** que cuenta con una historia original de este autor. Tal vez si os gastáis los **39.95 dólares** que cuesta tan sólo por la historia de **Otomo** os parezca un poco caro, pero os aseguramos que el resto de material también es de mucha calidad, así que si os decidís probablemente no os arrepentiréis.

Y ya que os estamos hablando de cómo conseguir material norteamericano, informaros de que el mes de marzo es el mes japonés del catálogo ***Previews***, que consiste en listar todo el material japonés que tiene en stock, una ocasión inmejorable para pedir todo aquello que se te pasó o tienes ganas de conseguir. Pero tened cuidado con el importe del pedido...

Por cierto, no os perdáis las cintas de ***Irresponsible Captain Tylor*** editadas por **ADV Vision**. Las aventuras de este patoso capitán de nave especial al que nombran comandante general por haber enamorado al ordenador central y que por poco provoca una guerra planetaria son de lo mejor que han publicado hasta ahora... con permiso de ***Dragon Half***, claro está.

El Salón de **Angoulem** se presenta calentito y muy, muy interesante. Está confirmada la asistencia de **Andy Seto**, el autor de ***Cyber weapon Z***. Si os interesa este autor, se ha organizado una exposición con sus trabajos, así como otra dedicada al mangaka más famoso, **Akira Toriyama**. Se rumorea que también pueden exibirse originales de **Masakazu Katsura**, pero no está confirmado. Lo que sí está confirmado se el pase de la última producción del Studio Ghibli, ***Mononoke Hime***. A morirse de envidia.

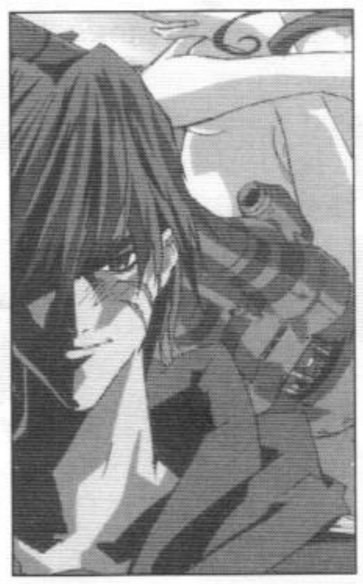
Ha salido a la venta un nuevo libro de ilustraciones de **Satoshi Urushihara**, llamado ***Venus***. La máxima innovación del libro, aparte de las ilustraciones inéditas, es que ha dibujado vello púbico. Suponemos que para la edición de fuera de Japón.

También está en la calle el ***Perfect File Book 2*** de ***Dragon Ball GT***, que junto con su primera parte forman una completa guía de capítulos y todo lo necesario sobre esta serie. Pronto os daremos más información.

En enero hay poquitas novedades en **el mercado japonés**, pero que no están mal. Ya está a la venta el primer anime book de la nueva serie de televisión de ***Cat girl Nuku Nuku***, así como elprimer tankoubon del manga de ***Lodoss Wars, Eiyuu kishiden***, el material correspondiente a la nueva serie de televisión dibujado por **Masato Natsumoto**. **Yuu Watase**, autora de ***Fushigi Yuugi*** y de ***Ayashi no Ceres*** parece haber dejado aparcada esta última para dedicarse a ***Appare jipangu!***, del que va a salir el primer tankoubon, igual que **Wataru Yoshizumi** (***Marmalade Boy***), que ya tiene en la calle el primer tomo de su nueva obra, ***Mint na bokura***.

Ya sabemos dos de los títulos que **Tonkam Francia** publicará a lo largo de 1998. Uno de ellos es ***Please Save my Earth***, y el otro ***Angel Sanctuary***, de **Kaori Yuki**. Dos shojos que indican que, por lo menos en el mercado francés, le manga para chicas funciona.

NOVEDAD — SEIHOU BUKYOU OUTLAW STAR (El militar estelar Outlaw star)



Hace unos meses os hablamos de ***Outlaw Star***, un manga futurista y algo cyberpunk de **Yadate Hajime**, y mira por dónde a la **Sunrise** le ha caído en gracia y ha decidido adaptarlo al formato de serie de televisión. Sabemos que empezó a emitirse el 8 de enero, y poco más, apenas tenemos información, sólo que Gene conoce a la misteriosa Hilda. Sustituye a Virus.

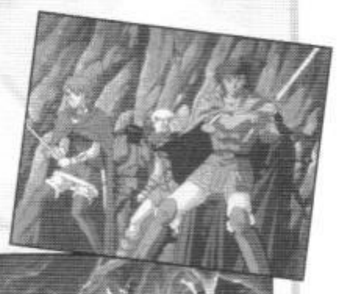
NOVEDAD — BANNOU BUNKA NEKOMUSUME (Cat girl Nuku Nuku)

El mes pasado ya os anunciamos la adaptación de las aventuras de **Nuku Nuku**, en este caso como serie de televisión. Nuestra preciosa gatita es creada por el padre de Ryuunosuke, y parece que se va a basar en el nuevo manga de **Takada** serializado en el **Shonen Ace**. El argumento cambia un poco, al menos al principio, pero la diversión, el desmadre y los encantos de la androide gatuna más adorable del manga están asegurados. Sustituye a ***Shojo kakumei Utena***.

NOVEDAD — IJIGEN NO SEKAI EL HAZARD (El mundo alternativo de El Hazard)

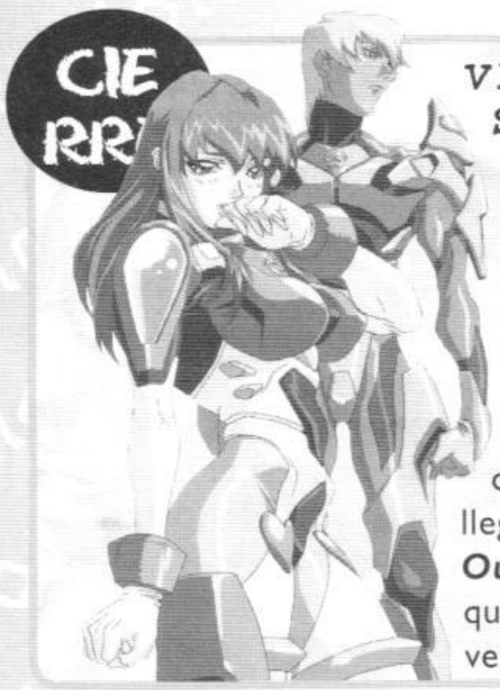
No podría ser más oportuno: este mes se estrena ***El Hazard*** en España y en Japón su segunda serie de televisión. El cambio de título parece ser a propósito, así como su horario más nocturno, y lo que se ha filtrado es que es la continuación de la segunda serie de OVAs, es decir, que Rune Venus tendrá sus veintitantos añitos. Esperemos que se mantenga la calidad, y tengan más presupuesto que en la primera...

NOVEDAD — LODOSS TOU SENKI:EIYUU KISHI DEN (Record of Lodoss Wars:La leyenda de los heroicos guerreros)



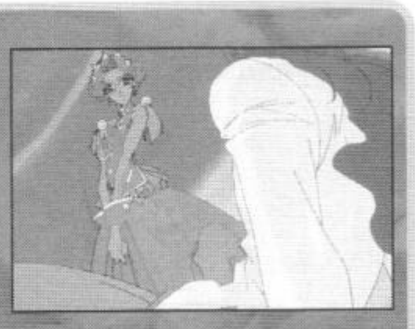
Para abril de este año **AIC** ha prometido el estreno de la serie de televisión de ***Lodoss***, una secuela de la serie de OVAs y que no tiene mucho que ver con su otra adaptación, la de los superdeformeds, que no pareció cautivar los corazones de los japoneses. Hasta ahora sólo sabemos la fecha aproximada de estreno y el diseñador de personajes, **Kazuhiro Soeta**.

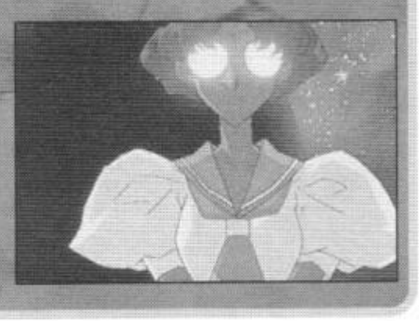
CIERRE — VIRUSU VIRUSU BASUTAA SAAJI (Virus Virus buster serge)



La parte masculina de la redacción seguro que hecha de menos las imágenes de esta serie, dada la exuberancia de sus protagonistas, que llevan unos trajecitos especiales de lo más mono y apretado, pero sólo por comodidad, claro. El caso es que ha llegado a su fin, y será sustituida por ***Outlaw star***. Una pena, y otra serie que tenemos mucho mono por ver. A ver si en algún fansub...

CIERRE — SHOJO KAKUMEI UTENA (Utena, la hija revolucionaria)





Hay un par de componentes de redacción locos por las andanzas de esta chica de pelo rosa, e incluso intentamos organizar un concurso para que hiciérais vuestro **Chu-Chu** (¡aún estamos esperando!). Pues esta series shojo con tanta audiencia ha finalizado dejando paso a ***Nuku Nuku***. Ahora queda por saber qué ha pasado entre **Utena** y **Anshi**, porque tenían una relación... especial. Seguiremos informando.

CIERRE — ERUFU O KARU MONOTACHI SEKANDO (Esos que cazan elfos)

La historia de unos otakus (no de manga, sino de los otros), también ha finalizado. Por lo que hemos podido saber, a los aficionados japoneses les gustaba esta desmadrada serie sobre un otaku militarista y su amigo loco por las artes marciales que dedicaban su tiempo a cazar elfos, o, por lo menos, a intentarlo con mucho empeño. Otra serie que tiene buena pinta pero con unas posibilidades muy bajas de que llegue a nuestras latitudes. Una pena.

CIERRE — NEXT WAR CHRONICLE EHRGEIZ

Pues sí que ha durado poco... el mes pasado os hablamos de esta serie y resulta que cuando nos hemos querido dar cuenta ya ha finalizado. Pues qué le vamos a hacer, casi ni nos ha dado tiempo de tomarle el gustillo al asunto. La historia iba de el chico protagonista y de su MV (mechanical vehicle). Una serie de mechas que no parecía tener mayor interés, pero que tenía bastante calidad.

OVAs

TEKKEN

NOVEDAD

La OVA de ***Tekken*** ya ha salido al mercado japonés adaptando el videojuego con el mismo nombre. Los mejores luchadores del mundo son convocados para un combate, el Iron firts battle, en el que deben enfrentarse entre ellos. De acuerdo, no es colmo de la originalidad, pero parece ser que la animación estará cuidada y el guión será más interesante. A España no se sabe, pero en los **USA** es un juego muy popular y se comenta que no tardará mucho en aparecer allí.

VIRGIN FLEET

NOVEDAD

Esta OVA entra en el género de chicas luchadoras con mechas, lío amorosos y batallitas. Ambientada en la época del Armisticio, las autoridades inician un proyecto para formar un grupo de élite compuesto por chicas de 16 años, una especie de fuerzas especiales de la policía. Humor, malentendidos y chicas monas son los mayores atractivos de esta serie de OVAs que, para qué negarlo, tiene unos diseños fantásticos.

SAKURA TAISEN (La gran guerra de Sakura)

NOVEDAD

Kosuke Fujishima estará en boca de todos este año, no sólo por la película de ***Ah! Mi Diosa!***, sino por el paso del videojuego del que realizó los diseños al formato OVA. El primero capítulo ya está a la venta, y viendo los preciosos diseños entran unas ganas terrible de verlo, aunque sólo sea un poquito. De momento ya preparan la segunda parte del juego, por lo que parece que funciona. Lo de llegar a España ya es más difícil.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

CIERRE

Las nuevas andanzas de **Fuu**, **Hikari** y **Umi** en Zafiro han finalizado en Japón. Por lo que hemos podido saber, las diferencias eran mínimas, no ha habido grandes cambios en el desenlace final, y acaba como en el manga, con la muerte de ... os habéis leído el manga, ¿verdad? No quiero chafárselo a nadie. Lo que todavía no se sabe es si a esta OVA le seguirá una segunda adaptando ***Magic Rayearth 2***. Os mantendremos informados.

PROYECTOS

Con el inicio del nuevo año van confirmándose los rumores sobre las series que las productoras están preparando para el **1998**. Muchas de ellas sólo son para ir abriendo boca porque carecen de espónsor. De momento la que está en espera de un patrocinador es la adaptación televisiva de ***Bublegum Crisis***. Como prácticamente confirmadas, se anuncia el estreno de ***Card captor Sakura***, ***Cowboy bebop***, ***Gasaraki*** y la esperadísima ***Silent Möbius***, producida por la **Sunrise** (***Escaflowne***, ***Outlaw star***), y que cuenta con **Katsuhiko Takayama** como diseñador de mechas.

Keiichi es secuestrado y las diosas deben salvarle. Otro estreno especial es el de la nueva película de ***Patlabor***, titulada ***XIII Patlabor***, que ya no cuenta con **Akemi Takada** como diseñadora, sino que la sustituye **Hiroki Takagi**. Otras películas que daríamos lo que fuera por poder verlas ya son ***Steam Boy***, lo último del maestro **Otomo**, y ***GRM***, una producción de Bandai Visual dirigida por **Mamoru Oshii**. Pero aún así tenemos debilidades, y lo que también estamos locos por ver es la película de ***Escaflowne***, con diseños de **Nobuteru Yuuki**; si como serie de televisión era buena, como película debe ser genial, aunque aún está por confirmarse que la realicen. A esperar tocan.

En cuanto a películas, en primavera está anuciado el nuevo film de ***Galaxy Express 999***, una producción de la Toei basada en la obra de **Leiji Matsumoto**. En verano tenemos dos estrenos interesantes: por un lado, la película de ***Nadeshiko***, y por otro, la primera película de ***Pocket monsters*** (¿Cómo atacará **Pikachu** a sus enemigos?).

La fecha de estreno de la película de ***Ah! My diosa!*** sigue siendo un misterio, aunque se ha filtrado que

MARUKATSU ESPAÑA S.L.

YA A LA VENTA
EN KIOSKOS Y LIBRERIAS!!!

STREET FIGHTER ZERO 2

STREET FIGHTER plus α

1

2

3

4

5

COLECCIONA LOS 5 POSTERS DE
STREET FIGHTER II

BUSCA EN CADA UNO DE ELLOS, ENCONTRARÁS LAS BASES
PARA EL SORTEO DE MONTONES DE PLAYSTATIONS
Y DEL MAGNÍFICO JUEGO (NOVEDAD EN ESPAÑA)

ANUNCIADO EN T.V.

C/ GALILEO 23-63, LOCAL 5, 08028, BARCELONA
TEL. 93-491 35 97 FAX 93-491 49 29
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

TANKOUBON

Este 1998 llega cargado de tankoubons que nos han traído los Reyes Magos. Además de repasar este extraño manga de robotijos, también hablamos de *Happy!* (*Yawara* 2), de lo más nuevo de Adachi y de lo antiguo de Kishiro, además de *Conan*. Para quejarse, vamos.

Los ISBN son:
Conan special version* ISBN 4-09-142532-1, *Jinbee* ISBN 4-09-184831-1 *Hito* ISBN 4-08-782080-7 *Shin superrobot taisen* ISBN 4-334-80394-6 *Happy!* nº. 1 4-09-183401-9 nº2 4-09-183402-7 nº 3 4-09-183403-5 nº4 4-09-183404-3 *nº5 4-09-183405-1

MEITANTEI CONAN Special Version, (Shogakukan)

por Minami

A estas alturas negar que a toda la gente de redacción les gusta el *Detective Conan* de Gosho Aoyama no se lo cree nadie. Nos encanta, y estamos más que contentos de que lo vayan a publicar, concretamente para el Salón del Cómic. Pero no vamos a hablaros del *Meitantei Conan* "normal", sino de un manga un tanto extraño: el *Meitantei Conan special version.*

Se trata de un manga guionizado por el autor de Conan, Gosho Aoyama, y dibujado por otra persona. No sabemos si el dibujante, Eiichi Yamagishi, es uno de sus ayudantes o un colega, porque en el tankoubon no lo especifican y lo encontramos de casualidad. pero el caso es que su estilo es muy parecido, casi idéntico. Si prestas atención se notan ciertas diferencias, el dibujo de Aoyama es más definido y proporcionado, pero no es muy evidente y el resultado es agradable. Hay una cierta sensación de que no es Aoyama pero es difícil explicar el por qué.

De todas formas, al pobre Yamagishi, el dibujante, no le gusta nada la violencia, y se disculpa ante los lectores por las escenas violentas y sangrientas que ha tenido que dibujar. Es pacífico, el chico. Y su caricatura de la portadilla interior no puede ser más significativa: una marioneta, ¿tan mal lo ha pasado?.

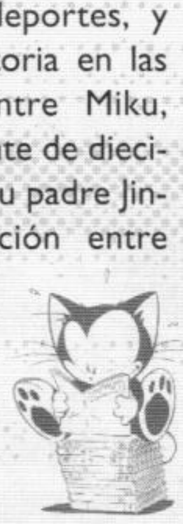
En cuanto a las historias, siguen mucho la línea general de la obra original. Este tomo, el segundo, consta de varias historias cortas en las que Conan resuelve varios casos. En uno de ellos acude a una isla junto al padre de Ran para resolver unos misteriosos asesinatos en los que está involucrada la familia más importante del lugar, están asesinando uno a uno a sus miembros dejando una flor blanca junto a los cadáveres, una flor con mucho significado para esa familia. A continuación, Conan y sus compañeros de clase resuelven el asesinato de un famoso cantante que sucede en un tren ante sus propios ojos. El asesino es, cómo no, quien menos te imaginas. En la siguiente historia, Ran es atropellada y vuelven a intentar matarla mientras está ingresada en el hospital; el único que sabe que el accidente no fue casual es Conan, y debe darse prisa para averiguar quién la quiere muerta y salvarla.

A esta historia le sigue el caso de un pirómano, y, por último, la mejor de todas: cómo es la vida de Conan en primaria. Resolviendo complicados cálculos del tipo 16-5+8, aprendiendo las partes del cuerpo con la ayuda de una marioneta... y obligado a comer las verduras de su comida, que no soporta, y aplaudido por sus compañeros por su valentía. En general es un compendio de aventuras de Conan bastante entretenido, donde hay un poco de todo, algunas serias, otras más cómicas, y donde aparecen todos los personajes de la serie. Pero en realidad, aunque no está mal, no acaba de convencer, porque Gosho Aoyama no hay más que uno.

JINBEE, (Shogakukan)

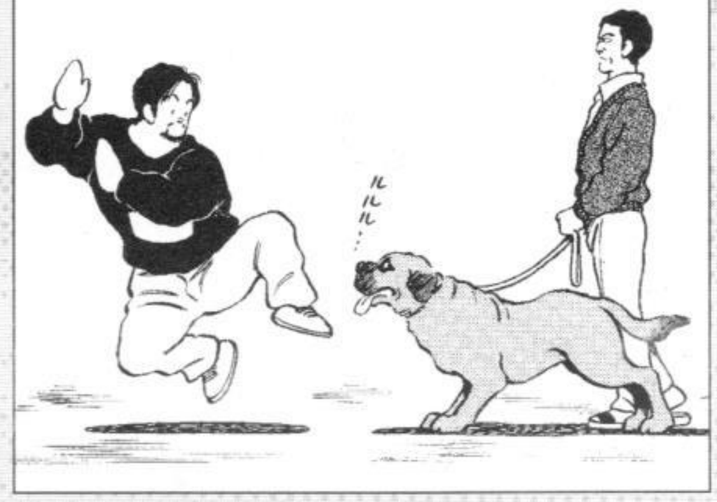
por Minami

Jinbee es lo más nuevo de Mitsuru Adachi, autor de mangas tan conocidos como *Touch!* o *H2*. En esta ocasión, Adachi deja de lado su tema favorito, los deportes, y centra la historia en las relaciones entre Miku, una adolescente de diecisiete años, y su padre Jinbee. La relación entre ambos es algo distante, algo que se entiende a la perfección cuando el verdadero padre de Miku le pide que se la devuelva; ella es la hija del primer matrimonio de la esposa de Jinbee, muerta tres años atrás, tras lo cual la chica decidió quedarse con su nuevo padre.



Este tankoubon, aparentemente autoconclusivo, narra la vida cotidiana de ambos, y los pequeños problemas que se originan cuando un chico del mismo instituto quiere salir con Miku. La actitud de la chica hacia Jinbee es algo extraña: se nota un cierto distanciamiento. Y, en ocasiones se aprovecha de él (como cuando le dice a ese chico, estrella del equipo de fútbol, que si consigue meterle un gol a su padre, le acompañará a un concierto). Es una chica extraña, muy reflexiva, y no es fácil saber lo que piensa. El contrapunto a la pasividad de su hija es Jinbee: alegre, un poco desastre, pero muy preocupado porque ella sea feliz. En una excursión de su instituto a la nieve, la vigila sin que ella lo sepa, y es él quien la salva de unos secuestradores. Pero después de que todo se resuelva, ella decide ir a vivir con su verdadero padre, porque la casa es más grande y está más cerca de la escuela. De todos modos, a pesar de que ya nada le ata a él, Miku va a comer con él de vez en cuando, porque en el fondo quiere a ese hombre bonachón que, durante un tiempo, también fue su padre, y al que sigue considerando como tal.

Mitsuru Adachi es uno de mis autores preferidos desde que cayó en mis manos el primer ante otro trabajo de este genial autor.

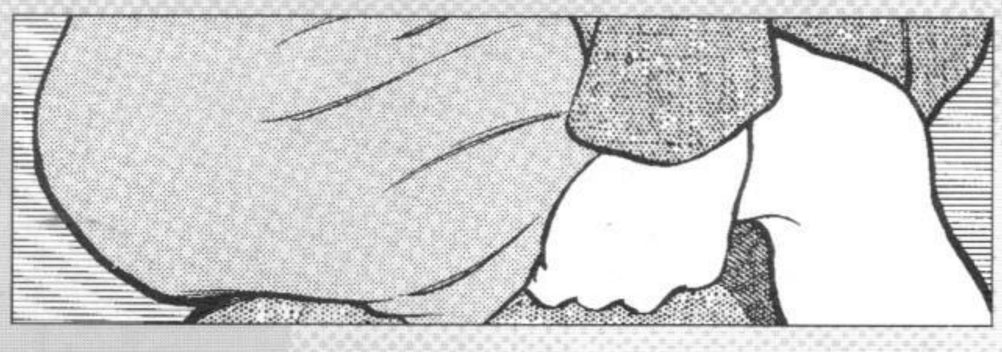


El autor trata varios temas bastante dispares: vuelve sobre su tema favorito, cómo el hombre puede superarlo todo para conseguir la felicidad aunque deba enfrentarse a algo tan superior a sus fuerzas que parezca imposible siquiera levantarse contra ello. Ése es el tema de *Dai Machine*, donde una mujer intenta impedir que una bella ciudad a los pies de un gigantesco árbol sea destruida por la activación de una antigua máquina. Hay otra historia extraña en la que un hombre ve algo horrible en una immersión, algo que le arranca su brazo izquierdo. Obsesionado por lo que vio en el fondo del mar, se destroza el otro brazo para conseguir que le pongan otra prótesis mecánica, pero a pesar de todo, cuando vuelve a bajar a las profundidades, muere. Pero la más parecida a *Alita* es *Headman*, que parece desarrollarse en un mundo parecido, en el que androides y humanos conviven en un mundo destrozado. Pero no todas son historias tan profundas, sino que Yukito Kishiro también sabe dibujar historias divertidas, en concreto una en dos partes, llamada *Junks, the space Rovers*, que

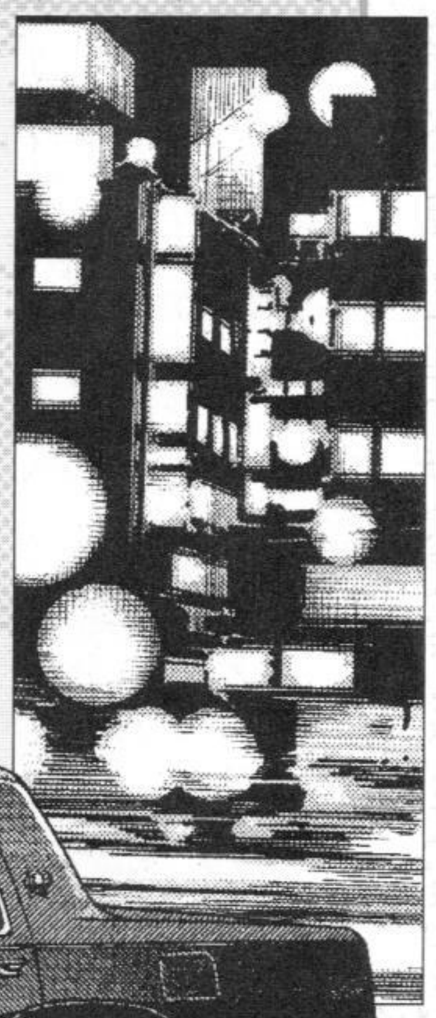
HITO, (Shueisha)

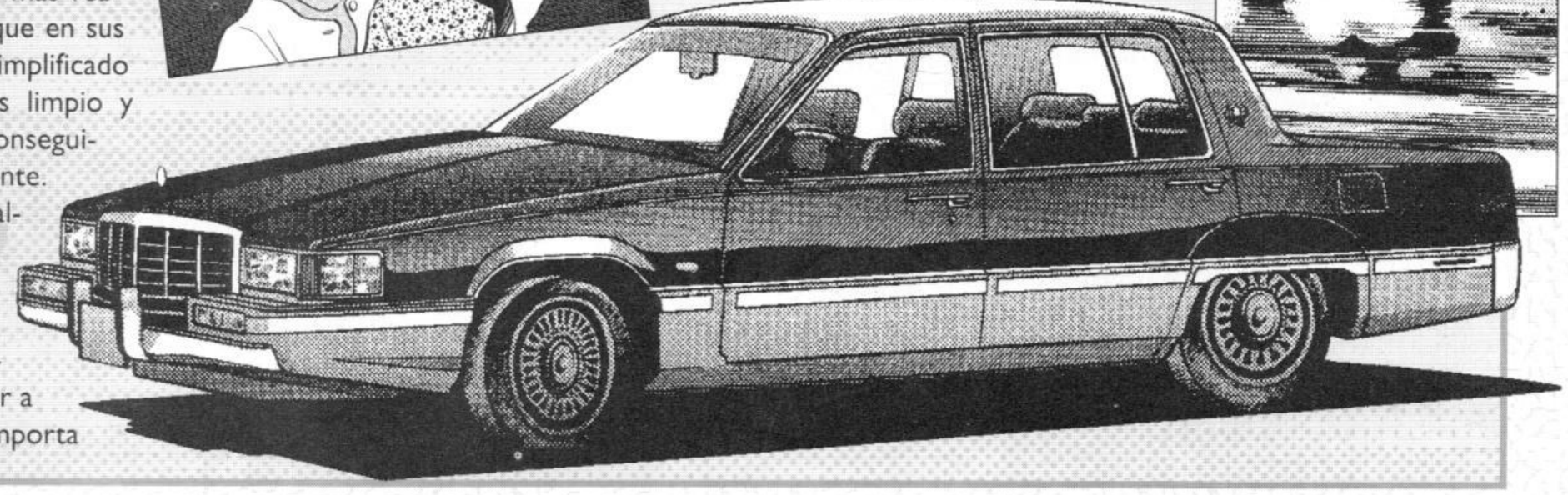
por Annabel

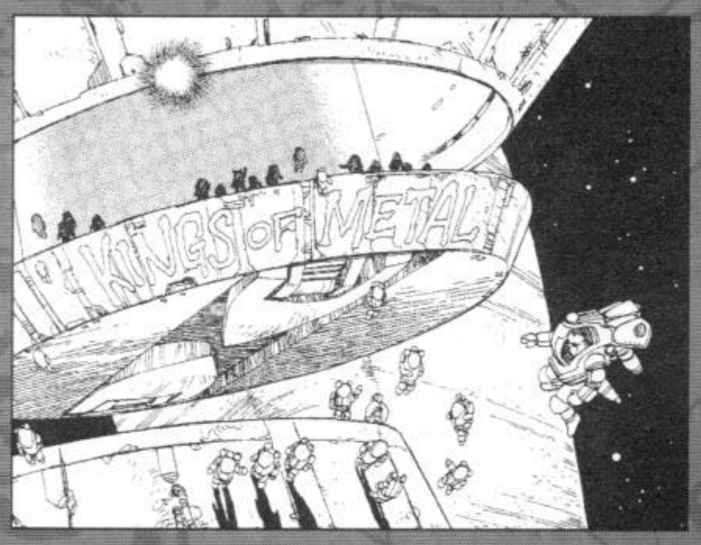
Ahora que *Alita, Angel de combate*, está en su recta final, vamos a repasar este tankoubon que recoge varias de sus historias cortas. A pesar de que soy una fan de *Alita*, la primera vez que cayó en mis manos no supe reconocer a Yukito Kishiro. Había varios elementios que me eran familiares, como la forma de los ojos, y el protagonista masculino de la primera historia, pero hasta que no pasé a una historia cyberpunk en la que aparecía un robot típico del patio de los desperdicios no caí en la cuenta de que me encontraba



número en español de *Touch*. Es muy expresivo, y en un par de viñetas sabe transmitir lo que sienten los protagonistas. Su estilo gráfico ha evolucionado muchísimo desde su *Hi atari ryoko*, por ejemplo, llegando hasta la excelencia de *H2* o del mismo *Jinbee*. Los personajes de Adachi son más reales, más proporcionados que en sus anteriores trabajos. Ha simplificado el dibujo, haciéndolo más limpio y más claro, y con eso ha conseguido un estilo gráfico excelente. Dentro de su estilo totalmente característico, y a pesar de que muchos dicen que sus personajes siempre son iguales, Adachi parece intentar enseñar a los lectores que lo que importa de los personajes es el carácter que le sepa insuflar el autor, independientemente de su diseño exterior. Es cierto que Miku se parece a otras chicas Adachi, pero es su personalidad lo que la hace única. Ése es el verdadero logro de Mitsuru Adachi, el haber cautivado los corazones de sus lectores de todo el mundo gracias a sus historias, tan humanas y tan cotidianas, y a su capacidad para transmitir sentimientos con tanta facilidad. Es una verdadera lástima que *Touch* no funcionara, y que hasta ahora nadie se haya atrevido con sus otros trabajos, porque, sinceramente, valen la pena.



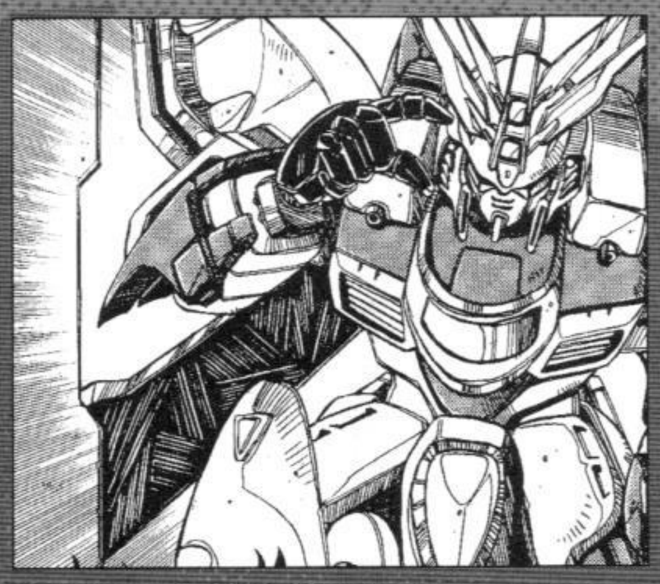


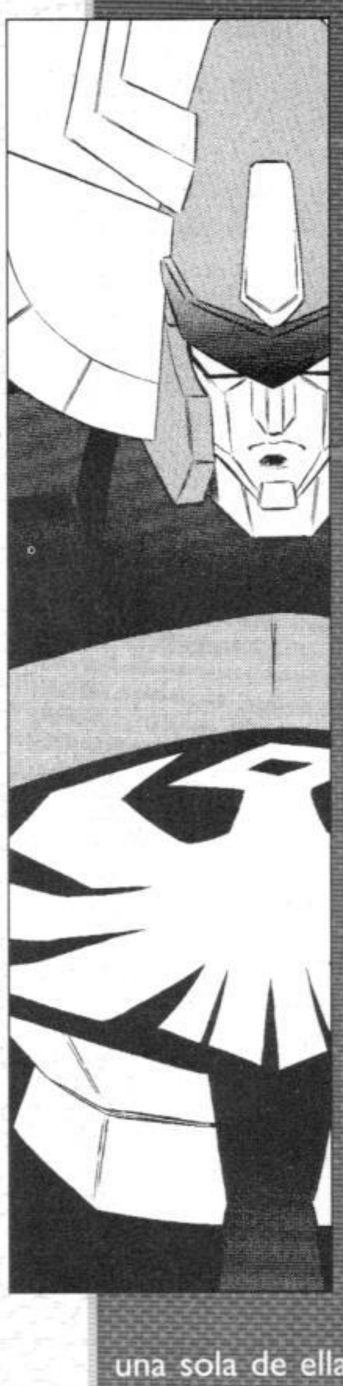


trata de unos chicos que pilotan una nave espacial y de los problemas y lío en los que se meten (una empresa rival se llama Manowar.. para que os hagáis una idea de qué va la cosa).
Pero indudablemente la mejor historia es al que da nombre al tankoubon, *Hito*. En ella, Raiburu encuentra en una torre a una preciosa chica, Toryu, con una característica muy especial: tiene unas enorme y bellas alas en su espalda. Pero tiene miedo a volar, mejor dicho, a lo que significaría para ella volar. Está muy traumatizada por la infancia que pasó, discriminada por sus alas. En cambio, el sueño de Raiburu es poder surcar el cielo, y no puede comprender cómo alguien que tiene la posibilidad de hacerlo pierde la oportunidad. Raiburu consigue su sueño, volar (en un avión, claro), y consigue que Toryu supere su miedo y vuele libremente, junto a él.
Se nota que, en aquel entonces, el estilo de Kishiro estaba un poco verde, y por eso es difícil reconocerlo. La cosa cambia cuando empiezas a leer sus historias, porque encuentras pequeños detalles tan característicos de él que hacen que estas historias sean tan buenas. Si lo publican, haceros con él.

NEW SUPER ROBOTS WARS (Kobunsha)

por Ismael Herrero





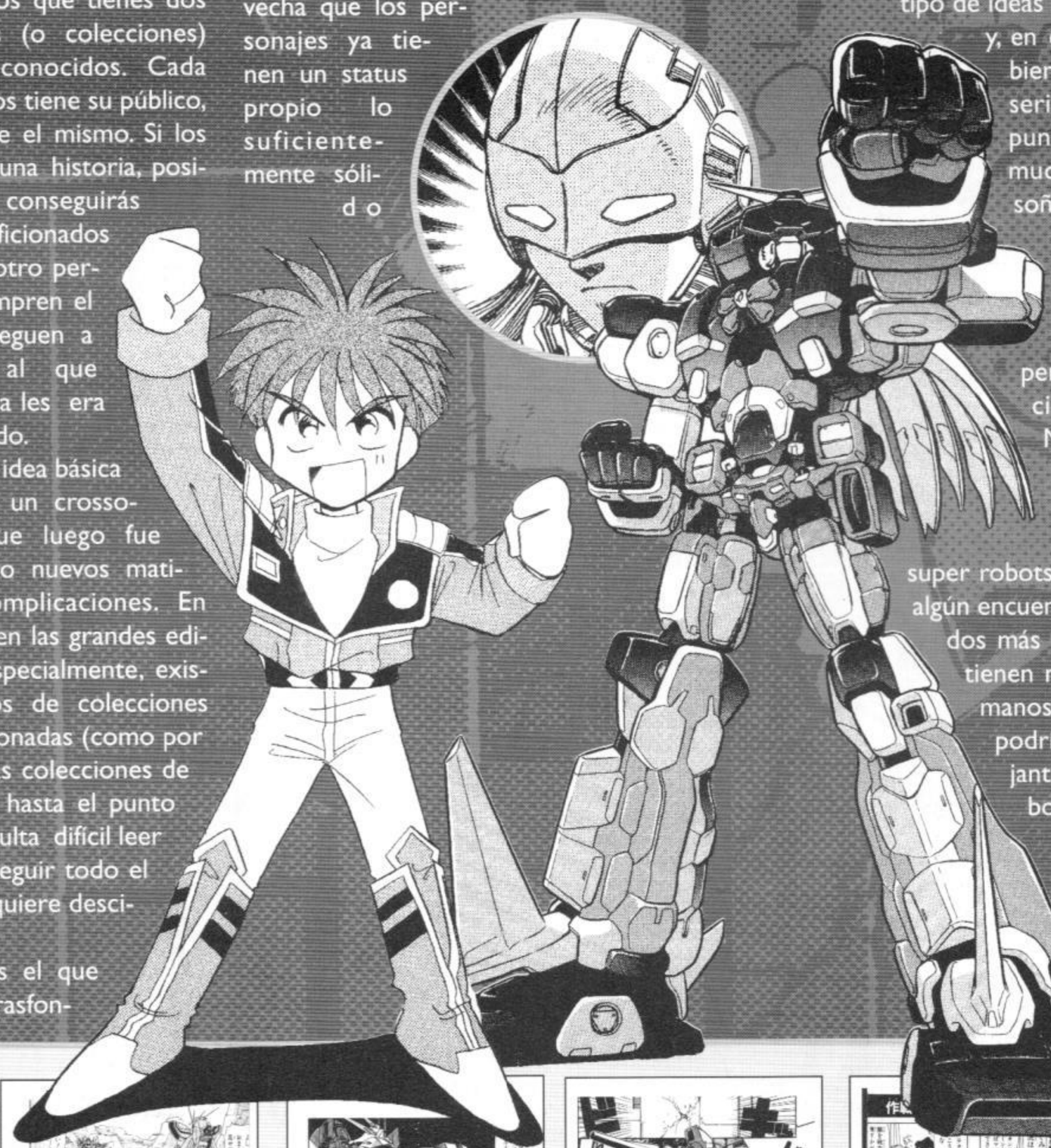
En los EE.UU., el concepto de crossover ("cruce") entre colecciones es algo habitual desde hace décadas. Supongamos que tienes dos personajes (o colecciones) bastante conocidos. Cada uno de ellos tiene su público, no siempre el mismo. Si los juntas en una historia, posiblemente conseguirás que los aficionados de uno y otro personaje compren el título y lleguen a conocer al que hasta ahora les era desconocido.

Ésta era la idea básica detrás de un crossover, aunque luego fue adquiriendo nuevos matices y complicaciones. En EE.UU., y en las grandes editoriales especialmente, existen grupos de colecciones interrelacionadas (como por ejemplo, las colecciones de mutantes) hasta el punto de que resulta difícil leer una sola de ellas. Hay que seguir todo el grupo de colecciones, si se quiere descifrar los acontecimientos.

Otro tipo de crossover es el que existe entre editoriales. El trasfondo es el mismo, es decir, ampliar el público de ambas colecciones. Pero en estos casos se añade otro atractivo. Todos hemos soñado alguna vez aquel "¿qué ocurriría si tal se enfrentara con cual?, ¿o si éste se uniera a aquél para vencer a este otro?". El aficionado al comic americano recordará sin duda con bastante agrado el primer crossover entre Superman y Spiderman o aquel extraño y antológico cruce entre seres tan dispares como el mismo Superman y Cassius Clay.

En el caso de este tipo de crossovers, el proceso es el inverso: se aprovecha que los personajes ya tienen un status propio lo suficientemente sólido para hacer una historia (ya sea en un único número especial, un prestigio o una miniserie) que, necesariamente, habrá de venderse especialmente bien, ya que alimentará las fantasías de más de uno.

Pues bien, el manga del que tratamos este mes se ubica entre este tipo de cruces. Porque sí, resulta que en Japón también tienen este tipo de ideas y, en esta ocasión, han descubierto que hay personajes o series que tienen ciertos puntos en común y que muchos otakus estarán soñando a menudo con ver reunidos a determinados personajes. En *New Super Robot Wars* se dan cita, entre otros robots, personajes clásicos y conocidos por todos como Mazinger Z y algunos Gundam. En este único Tankoubon, cuyo título ("nuevas guerras entre super robots") sugiere que ha habido algún encuentro anterior, los aficionados más veteranos a los mechas tienen motivos para frotarse las manos. Uno de dichos motivos podría ser el elenco de dibujantes destinado al tankoubon (aunque es cierto que ninguno de ellos es especialmente conocido): Bunta Hachi, Koji Onodera, Yoshihiko Ochi, Shinichi Yuki, Kahiro Okutani, Koji

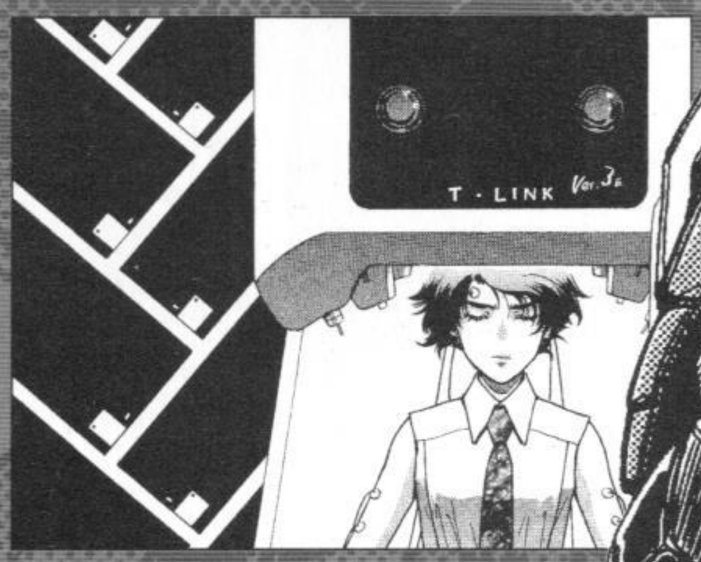


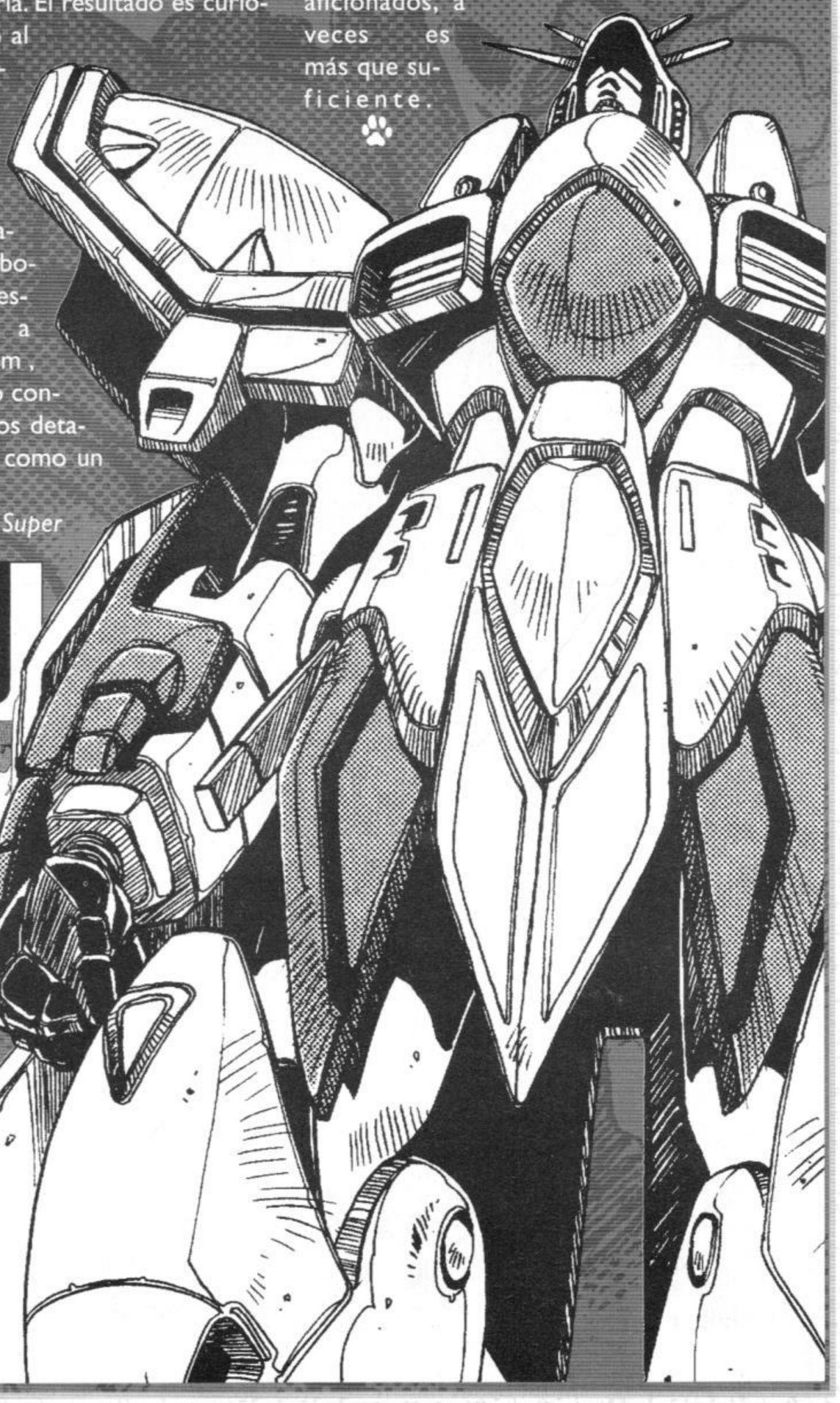
Hasegawa, Hidetaka Matsumoto, Naoto Tsushima, Yusuke Iijima, Erika Kari, Takehiko Nakamura y Kotoji Shiraishi.

La historia es bastante sencilla: Domon es un chico fuerte y valiente, dispuesto a combatir en cualquier momento. Él, junto a Ryusei y Rain, forma parte del SRX (Sailer R X), y todos ellos admiran a Shisho, el maestro. Pero un día aparecen unos MS (robots con una armadura Mobile Suit) que comienzan a atacar a la gente y a destruir la ciudad. Y se desata la lucha, entre reflexiones sobre la importancia del hombre por encima de la máquina... No se trata de un argumento especialmente apasionante, pero al fin y al cabo no deja de ser una excusa para juntar a los personajes antes mencionados.

La parte más curiosa del tankoubon, no obstante, es el dibujo. Y eso por varias razones. Por ejemplo, uno podría entretenerse a descubrir qué parte ha dibujado quién, sobre todo teniendo en cuenta la mezcla de estilos que se observa página a página. Se ha intentado respetar la estética de las series originales, aunque integrando los distintos estilos para otorgarle cierta uniformidad gráfica a la historia. El resultado es curioso, ya que junto al trazo naïf característico de la serie de Mazinger se encuentra el trazo detallado y elaborado correspondiente a Gundam, aunque uno consigue olvidarse de esos detalles y leer la historia como un todo.

En definitiva, *New Super Robot Wars* es uno de esos tankoubons que, por supuesto, no destacan por la calidad de la historia que contienen, ni porque supongan un impacto visual espectacular. Más bien destaca por el componente fantástico y nostálgico que, para un amplio sector de los aficionados, a veces es más que suficiente.





HAPPY!, (Shogakukan)

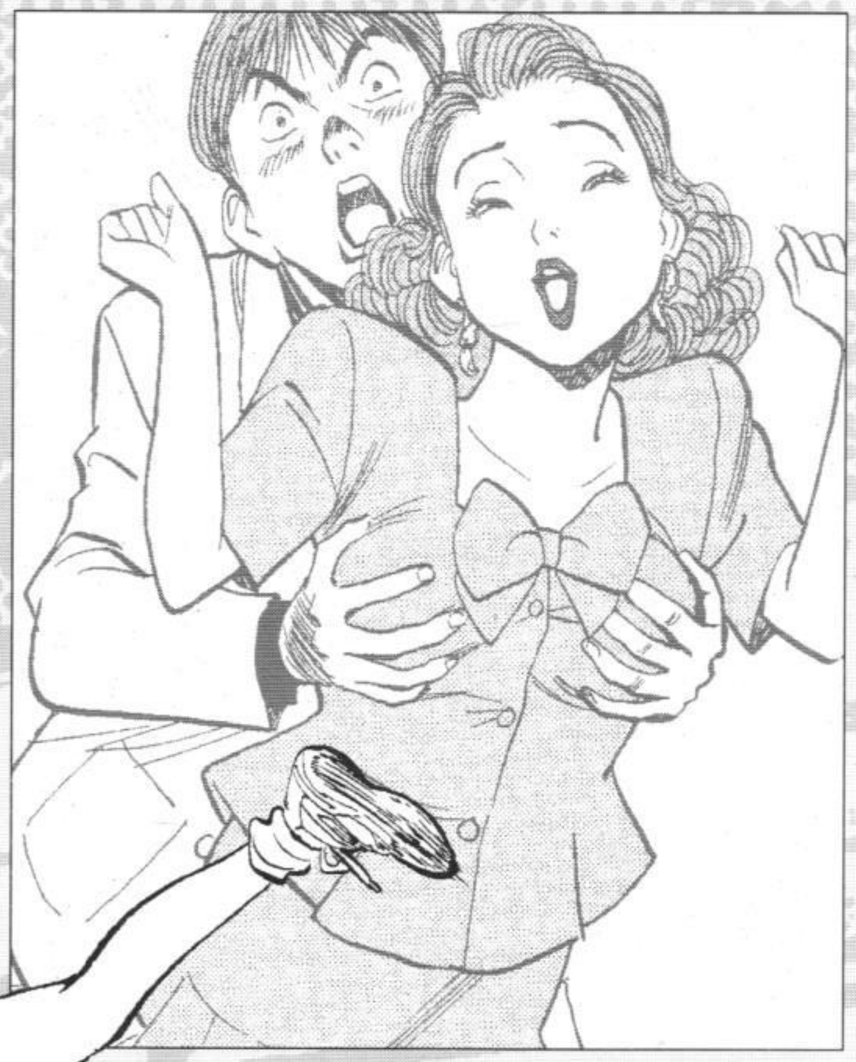
por Annabel

Algo que ocurre con bastante frecuencia no sólo en el manga, sino en cualquier medio creativo como el cine o la televisió, es la vieja fórmula de que si algo funciona, repítelo. Y Naoki Urusawa parece haber tomado buena nota de ello, porque su *Happy!* es totalmente idéntico a *Yawara!*, su obra más conocida.

El diseño de personajes es exactamente igual, pero eso no tiene por qué ser malo; si es el estilo del autor, y funciona, pues no hay que darle más vueltas. En esta misma sección ,hablamos de Mitsuru Adachi, que también tiene tendencia a clonar a sus personajes.

Pero es que lo malo de *Happy!* no está en que Miyuki sea clavada a Yawara, sino que en conjunto, la obra es más de lo mismo: un modo de volver a retomar la historia de la superestrella del deporte con problemas adolescentes y dos amores. Bien, en este caso tres, pero hay pocas innovaciones más.

La historia comienza cuando Miyuki Umino recibe la visita de dos hombres con una pinta de matones que tira de espaldas, y que le comunican que su hermano mayor ha contraído una deuda con su jefe. No sabemos qué ha hecho el chico, pero el caso es que la deudita asciende a doscientos cincuenta millones de yenes, una cantidad escalofriante. Miyuki, por supuesto, se queda helada, y no sabe cómo podrá reunir jamás tal cantidad de dinero. La solución más fácil es trabajar en una barra americana (locales donde los hombres van a beber y hablar con mujeres y que no implican necesariamente



relaciones sexuales). La pobre chica no lo ve nada claro y no puede trabajar en ese lugar, así que se va corriendo. Uno de los matones, Sakurada, parece apiadarse un poco de ella, e intenta ayudarle, pero su sorpresa es mayúscula cuando descubre que Miyuki posee un don especial para el tenis. Sus padres lo practicaban, y desde pequeña, Miyuki fue entrenada por su padre, aunque tras su muerte lo dejó. Ahora, tras descubrir que su habilidad puede sacarlos del lío en el que están metidos, deja el instituto y se concentra en entrenarse para convertirse en tenista profesional, el modo más rápido (y probablemente el único) de conseguir esa cantidad.

Pero todo son problemas. Utako Ootori, una de las personas más importantes en el tenis japonés, está inexplicablemente en su contra, pero su hijo Keiichiro, su antiguo amigo de la infancia, se siente muy atraído por ella e intenta ayudarle en lo que puede. Kikuko, una extenista que ahora es entrenadora, también ve algo en ella y la ayuda. Claro que luego parece que lo que vio en ella no eran sus dotes como tenista, precisamente, sino... bueno, que es lesbiana y Miyuki le gusta aunque nunca le ha dicho nada.

Pero la señora Ootori no es el mayor obstáculo en la carrera de Miyuki, y la apoya desde la sombra porque había estado enamorada de su padre. La peor es Chooko, su rival. Manipuladora y egocéntrica, ve en Miyuki a una rival y dedica su tiempo a poner trabas en su camino, desde desprestigiarla, hasta lograr que la echen de su casa, dejándola en la calle con sus tres hermanos pequeños y un gato. Los tejemanejes de Chooko ya son malos, pero encima el hombre al que debe dinero, el jefe de Sakurada, se ha obsesionado con ella y es un problema añadido, porque usa a su hermano para coaccionarla.

Un panorama más bien negro. Y por si fuera poco, está enamorada de Keiichiro, que está obsesionado con el sexo. Primero con Chooko, que es bastante... eh... ¿descocada? (una manera suave de decirlo), e intenta llevárselo a la cama a la menor ocasión. Luego, su madre le ha buscado novia, una chica guapa y de buena familia por la que siente bastante afecto, pero a la que no ama. Esta chica se da cuenta de que Miyuki es su rival, y busca consejo en Chooko. Ésta ve una oportunidad maravillosa para hundir más a Miyuki y lo prepara todo para que la chica se meta en la cama de Keiichiro justo cuando Miyuki va a verle.

Ya hemos hablado de la vida personal de Miyuki, que es un desastre. Gracias a Dios, la deportiva le va un poco mejor. Es muy buena, pero no puede aislar sus problemas personales de la pista, y a veces tiene problemas para jugar bien porque no está concentrada. O eso o que Chooko le ha saboteado las zapatillas, o comprado al público, o hace un numerito de los suyos como ponerse a llorar cuando pierde para que todo el público abuchee a Miyuki. Un encanto de mujer. Y aún nos dejamos personajes, como al entrenador de Miyuki, sus hermanos, algunas de sus rivales, etc.

Qué más podemos decir. Si os gustó *Yawara!*, os gustará esta serie. El manga es bonito, el dibujo es bueno, pero si buscáis originalidad, no es lo vuestro.

Y, ahora, un pequeño juego: ¿sabríais decirme quién es Yawara y quién Miyuki? Es difícil, ¿verdad? Pues así toda la historia. Si al menos sólo fuera una cuestión gráfica.....

SERVICIO DE NÚMEROS ATRASADOS

Puedes solicitar los ejemplares que te falten o el catálogo general de nuestra editorial, **CAMALEÓN EDICIONES**, a nuestro servicio de números atrasados:

EL BOLETÍN
Carlos González Fernández
Cerdeña, 112 3º4ª
08018 Barcelona
Tel.: 93-232 14 59
de 9 mañana a 8 noche.

Envío contra reembolso sin pedido mínimo y con los gastos de correo por vuestra cuenta.

CAMALEÓN EDICIONES

NOSTROMO

juegos
comics
video

c/ carlos cañal 24
41001 sevilla
(95)4211818
http://lv426.net

AteneO

COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

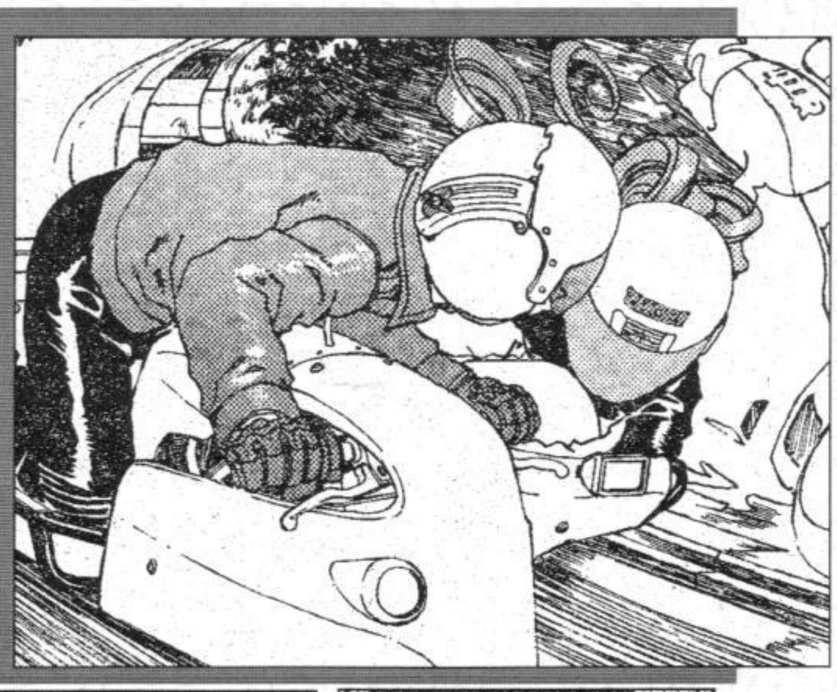
MAGIC

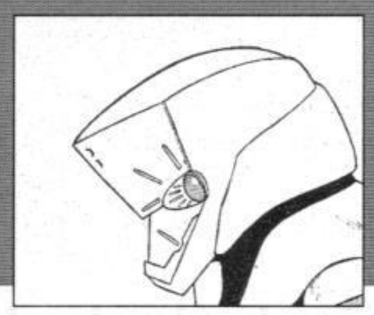
C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

Pasando revista

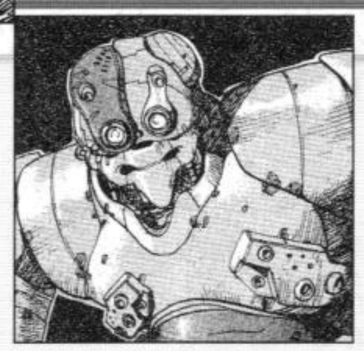
por Enrique Pilón

El *Afternoon* es la revista japonesa que más obras ha visto publicadas en España. Desde *Calm Breaker* hasta la reciente *Yugo*, han publicado de casi todos los estilos, aparte de que hay muchas series de autores tan conocidos como Kenichi Sonoda con su *Cannon God Exaxxion*, el famosísimo *Aa Megamisama* de Fujishima (si es que lo sigue dibujando él), lo nuevo de Ryusuke Mita, *Seraphic Feather* de Utatane, que tras un largo paréntesis ha vuelto a publicarse, o *La espada del inmortal,* . Es tal vez la revista más interesante, en la que se fijan los editores españoles para escoger las series a publicar por su gran variedad y, por tanto, conviene tenerla muy en cuenta.

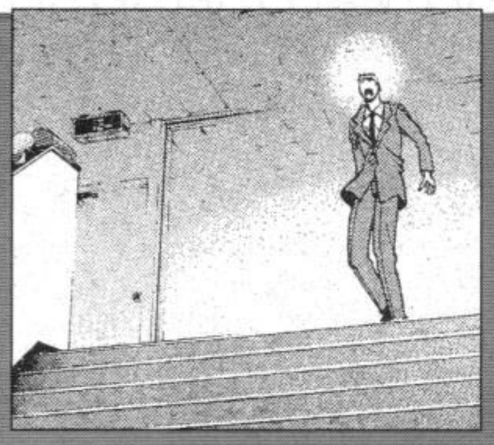




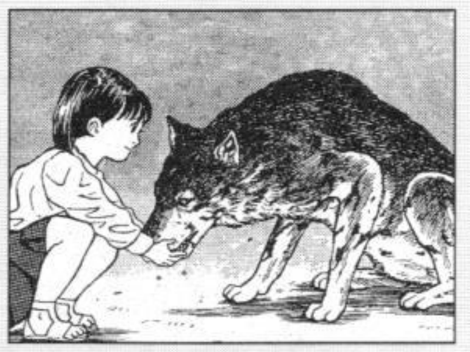
Eden es la narración de la difícil supervivencia de un muchacho y un hombre mayor en un mundo devastado. En esta ocasión deben buscar comida. El protagonista primero lo intenta con unos cocos, pero no puede mantenerse en la copa del cocotero el tiempo suficiente para cogerlos y, frustrado, les dispara, con lo que sólo consigue destrozarlos. En vista de que no tiene suerte, decide ir a cazar, y acaba matando por pura casualidad a un ave que tuvo la mala suerte de pasar por allí. Pero cuando la coge se da cuenta de por qué no se alejaba de él, y era porque tenía polluelos en un nido cercano. Comiéndosela con su compañero, medita sobre la superviviencia y lo duro que es sobrevivir. Buen guión con dibujo pasable.



Kamikaze es otro de esos mangas de chicas monas con super poderes que luchan contra el mal. Pero lo interesante de ésta es que si os fijáis en los dibujos, probablemente os suene el estilo, como si lo hubiérais visto en otra parte. Y esto es porque el autor es Satoshi Shiki, el de *Riot*. Chicas guapas con poderes y chicos guapos con katanas, y una lucha entre ambos es prácticamente lo único que ocurre en estas pocas páginas. Esto es lo malo de leer una historia que no sigues, pero qué le vamos a hacer. El dibujo es bueno, no ha cambiado espectacularmente desde *Riot*, aunque para mi gusto personal carga demasiado las tintas. Peo ahí ya entramos en matizaciones personales, así que si os gustó su obra anterior, ésta probablemente también os interese.

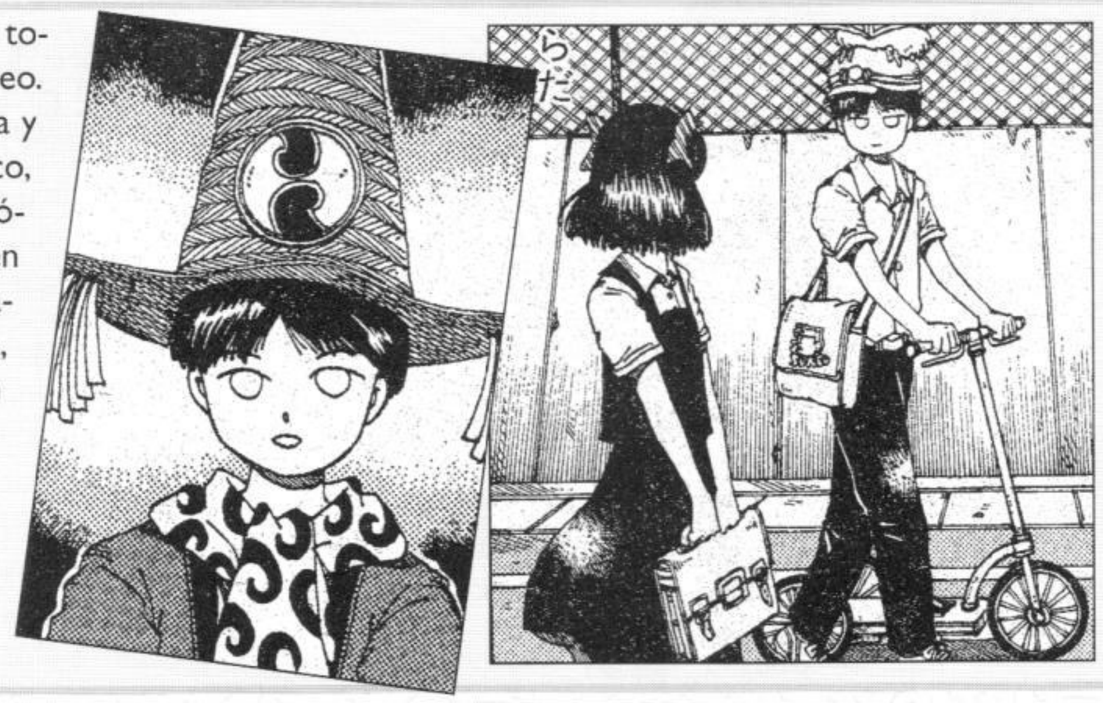


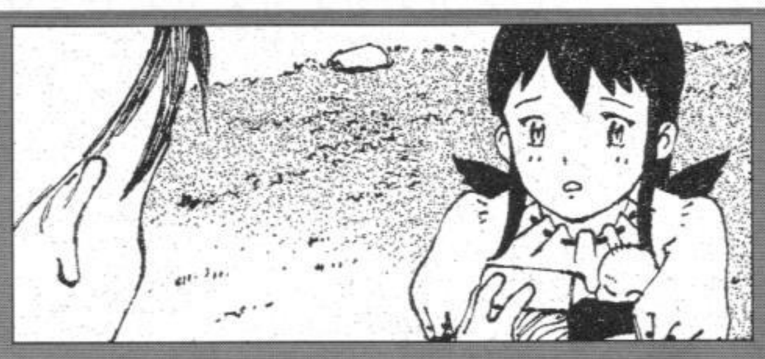
Esta historia lleva pocos números desarrollándose en esta revista, pero particularmente nos gusta mucho. Trata sobre el amor de un perro y su amo, un estudiante de instituto. El animal fue robado para usarlo en unos experimentos científicos y lo convirtieron en un bicho bastante diferente. Lo que hicieron con él lo transformó en un super animal, ahora llamado número 23, con unas capacidades para la lucha impresionantes. Tras matar a su oponente, un gran danés con el que también habían experimentado, se escapa de los laboratorios para encontrar a su amo. El chico también lo ha pasado muy mal desde que su perro desapareció, y lo ha estado buscando como un loco por toda la ciudad hasta que lo encuentra... lo que queda de él. Ahora deben huir del ejército, que los persigue porque no quieren que su proyecto salga a la luz. Otro manga, *Inugami,* a tener en cuenta.



Narumi Kakinouchi es la autora de obras shojo tan conocidas como *Vampire Princess Miyu* o *The Wanderer*, y desde hace un tiempo viene publicando en esta revista su última obra, *Tea Time*. En su línea de no gastar tinta en nada, trazando un par de rayas finas y dejando el resto de la página en blanco, sí que podemos decir que esta chica tiene un estilo reconocible, y a varias millas de distancia. Es una historia shojo con toques de misterio, bueno, más o menos, porque la protagonista parece dedicar su vida a invitar a la gente a tomar té para intentar solucionar sus problemas. Lo más curioso de la chica es que tiene alas, y tampoco tiene reparos en desplegarlas y ponerse a volar delante de la sus nuevas amistades. Supongo que va en plan brujita ayudando a los necesitados, estructurando el manga en historias cortas. El dibujo es el típico de esta autora, así que ya sabéis lo que hay.

Discomunication es el manga más extraño de todos. Empieza con una chica que va de paseo. Hasta aquí bien. Entonces un chico guapo le habla y ella se pone colorada. Muy normal. Pero el chico, sobre su cabeza, lleva una gallina que lee el periódico. Aparte de ser tan cultas, las gallinas también pueden hablar, y sirven de mensajeras. La chica habla con ese chico, que lleva una capucha de gallina, que tras darle una lata vacía, la abraza y le da un beso. Naturalmente, la chica queda bastante sorprendida, pero no más que cuando descubre que este chico tiene poder para hacer que las cosas vuelvan a su estdo original, incluso es capaz de resucitar a un pobre gatito muerto. Un manga MUY raro... pero encantador.





Yotra historia que desde hace un tiempo seguimos en redacción porque nos gusta especialmente (siempre decimos lo mismo). La protagonista cruza una estepa desierta con un bebé en brazos. Se cruza con un excursionista que vuelve a encontrar cuando buscaba refugio en una tormenta. El chico accede a que comparta su fuego para calentarse y juntos empiezan a cuidar del bebé, el hijo de una mujer muerta. La protagonista, al ver que el fuego se acaba y que no tienen nada para seguir calentándose, decide sacrificarse. No es humana, es un muñeco de madera, y por lo tanto puede arder. Se va arrancando ahora un brazo, luego una pierna, hasta que ya casi no queda nada de su cuerpo. El chico decide hacerse cargo del bebé, y para recordarla talla una pluma con un fragmento de su cuerpo. Cuando la tormenta amaina y no queda nada de la chica, el excursionista se va del refugio con el bebé.

En el primer Afternoon del 98 Tsutomu Takahashi estrena nueva historia, llamada *Jiraishin*. Todo comienza cuando una joven pareja es atacada en su apartamento por un par de matones que matan al chico y después de dejar malherida a la mujer intentan violarla. Una mujer policía llega al lugar, mata al asesino del chico y deja malherido al violador. Cuando llevaba a la chica, medio muerta, hacia la salida, el violador revive y les dispara, rematando a la chica, que muere en los brazos de la policía. Los asaltantes pertenecen a alguna banda de yakuzas con los que el chico parecía haber tenido problemas. La policía empieza a investigar el caso y se mete de lleno en el mundo de la mafia japonesa. El dibujo está muy bien, muy real y bastante diferente a lo que estamos acostumbrados. Otro manga más a la lista para tener en cuenta.

por Annabel

Aiten Myoo monogatari

Ryusuke Mita, el autor de *Dragon Half,* estrena nueva serie en el primer Afternoon del año 98. Esta vez nuestro amigo Mita pasa de la fantasía heroica, el escenario de *Dragon Half* y de *Dark Hair Capture* (bueno... es algo así como heroico, pero no exactamente...). En este caso se trata de una comedia estudiantil. La protagonista es una estudiante de 15 años, Kotono Mitsuyoshi, que tiene la desgracia de que su profesor es un pervertido sexual que la acosa, a ella y a sus compañeras. Pero el caso es que ni lo necesitan, porque sus compañeras ya se acosan entre ellas, por lo que la vida de Kotono es bastante difícil. Tiene unos padres que déjalos correr, bien, su madre, de momento, parece normal, pero el padre está obsesionado con que a su hija se le ven demasiado las piernas y cada vez que la ve le sube los calcetines hasta la garganta, sin hacer caso ni de las protestas de su hija ni de las de su mujer. El profesor tiene ese pequeño vicio, compartido de lleno con la clase de Kotono, y principalmente por su mejor amiga, Chiaki, una versión morena y desmadrada de Rufa, y con la misma afición a sobar a sus amigas. Esto de por sí ya es bastante divertido, pero

tampoco es demasiado original. Hasta que el autor añade un elemento fantástico. No, no hace que se le aparezca un video boy, ni un dios, ni siquiera un sireno de buen ver. Ni siquiera la manda a otro mundo para convertirla en guerrera o para que le pase algo emocionante. La pobre empieza a ver por todas partes a un dios budistas, *Tenmyoo,* esa cosa pequeñita con tres orejas que parecen de conejo. Cuando un hombre la acosa en el metro, esa criatura parece ayudarla haciendo que la uña del tipo

se desprenda sola, luego la salva de ser atropellada por una moto, pero Kotono se lleva una mala impresión (muy mala), cuando lo ve junto al cuerpo desvanecido de una chica con la ropa desgarrada. Claro, ella piensa que se trata de un violador o de algo peor, y no para de correr hasta llegar a casa. Allí, tras la cotidiana subida de calcetines por parte de papá, y de que le pregunte por qué está tan nerviosa, su madre comenta que tienen un invitado a cenar: y en la mesa se encuentra al espíritu o lo que sea comiendo un bol de arroz tan ricamente. Y claro, los padres de Kotono no entienden por qué su hijita se ha desmayado, ¿será por culpa de Pikachu?.

El manga está muy bien, es divertido, pero lo más destacable es el cambio de estilo de Ryusuke Mita. Mientras que en *Dark Hair Capture* sus fondos eran espectaculares y muy trabajados, en esta nueva historia el dibujo en general es mucho más sencillo, y los fondos son casi inexistentes. Los personajes están menos definidos, el dibujo parece más infantil, y por primera vez no hace los pies en punta (es un detalle curioso que nos ha llamado la atención). Sus ojos siguen siendo tan extraños, las chicas tan monas y la historia tan delirante como *Dragon Half*, o al menos promete serlo. Y, por si eso también os interesa, las faldas son minúsculas (el padre de Kotono tiene bastante razón).

MARVEL
IMAGE
D.C.
DARK HORSE

NORMA
CAMALEÓN
GLENAT
LA CÚPULA

Además de todo el Comic nacional, podrás encontrar Magic-TG, Juegos de Rol y merchandising en general.

COMICS

Barris i Buixó, C.C. Les Palmeres, local 12
17200 PALAFRUGELL (Girona)
Tel. 972 - 30 22 73

Planet
COMIC

VENTA POR CORREO

COMIC
MANGA
FIGURAS
MAGIC
LIBROS
VIDEOS
MAQUETAS
ETC.

C/Costa i Cuxart, 27 08016 Barcelona
Tf: 93-351 85 74
Metro: Virrey Amat (L5) y Maragall (L4-L5)

TOT D'JOC

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)

MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

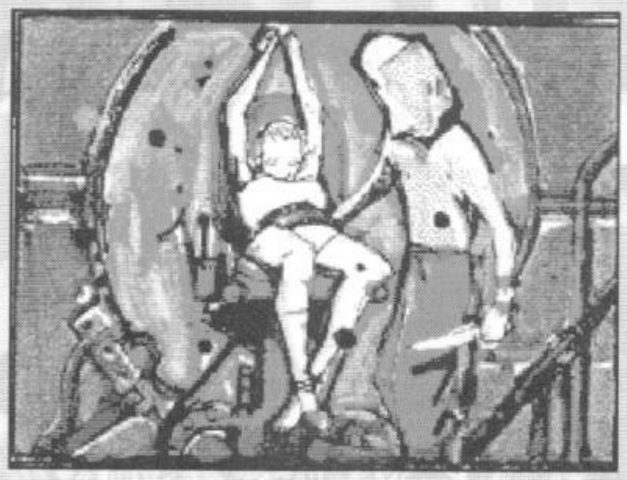
SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.

KOJI MORIMOTO

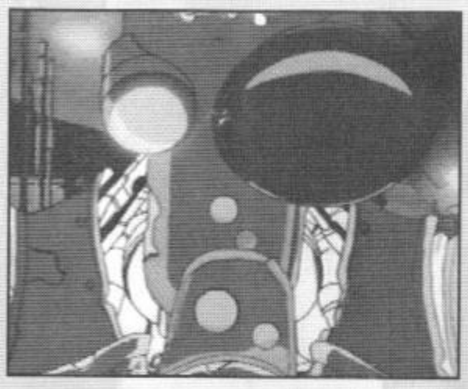
EL ANIME DEL PRÓXIMO MILENIO

por Armando Vila

SU TRABAJO

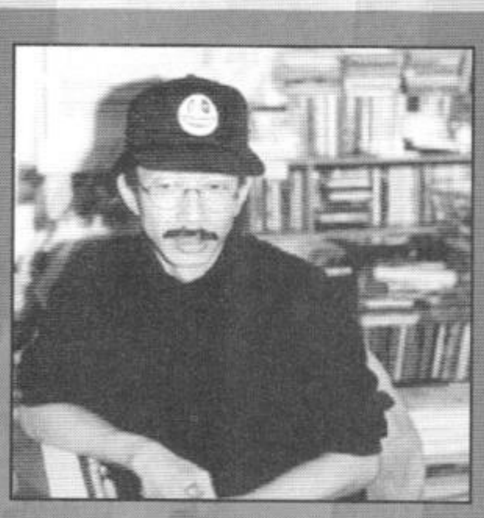


Koji Morimoto nació en 1959. Se graduó en 1980 en una escuela de diseño de Osaka y ese mismo año fue contratado por Mad House, un importante estudio de animación, como dibujante y animador. Pero Morimoto no acababa de encajar y se independizó en 1984. Es entonces cuando empezó a codearse con la élite del mundo de la animación japonesa y estableció su fructífera relación con Katsuhiro Otomo y toda su prole dirigiendo *Franken´s Gears* (1987), uno de los cortos que se incluían en *Robot Carnival* y co-dirigiendo en 1988 (o asistiendo en la dirección, como se prefiera) nada menos que *Akira*. Morimoto dirigiría en 1991 su primer largometraje, *Tobe! Kujira no pi-ku* (aquí, *La ballena blanca*) en el que además se ocuparía de guionizar. En 1995 Morimoto vuelve a colaborar con Otomo, esta vez en *Memories* de la que dirigiría uno de los tres segmentos, el primero, titulado *Magnetic Rose* y que, sin duda, era el mejor de toda la película. Tras *Memories* Morimoto realizó, ese mismo año, *Extra*, un videoclip del músico tecno Ken Ishii, una pequeña pieza producida enteramente en un Macintosh. Morimoto también realizó por entonces los Story Boards de *Macross Plus*. El siguiente trabajo destacable de Morimoto es *Eikyu Kazoku*, una serie de cortos para televisión de corte surrealista que se emitieron a lo largo del 97 y para el 98 tiene previsto estrenar cinematográficamente un medio metraje llamado *Noise Man*.



PASO A PASO

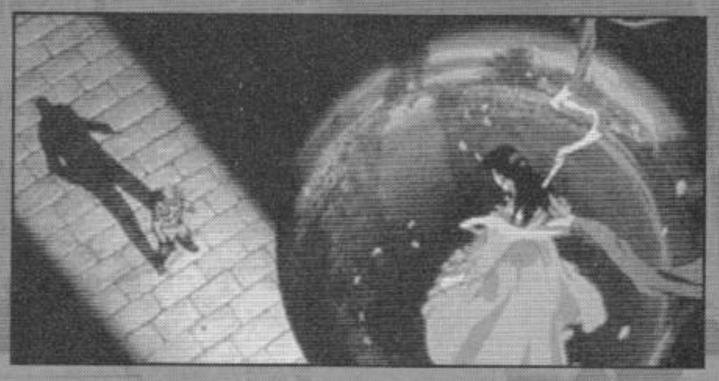
Con un curriculum como el suyo se podría decir que Morimoto es uno de los grandes de la animación de los ochenta (junto a los Oshii y Otomo) y seguramente no nos equivocaríamos. Su primer trabajo de relevancia, *Franken´s Gears*, podría considerarse como uno de los tres mejores cortos de *Robot Carnival*, una película, o mejor dicho, recopilación, con unos altibajos impresionantes y en la que el trabajo de Morimoto brilla con luz propia. El argumento nos vuelve a contar la historia del monstruo de Frankestein desde una óptica un poco más surreal de lo que nos tienen acostumbrados. La calidad de la animación es muy alta y el juego de luces y sombras constan-

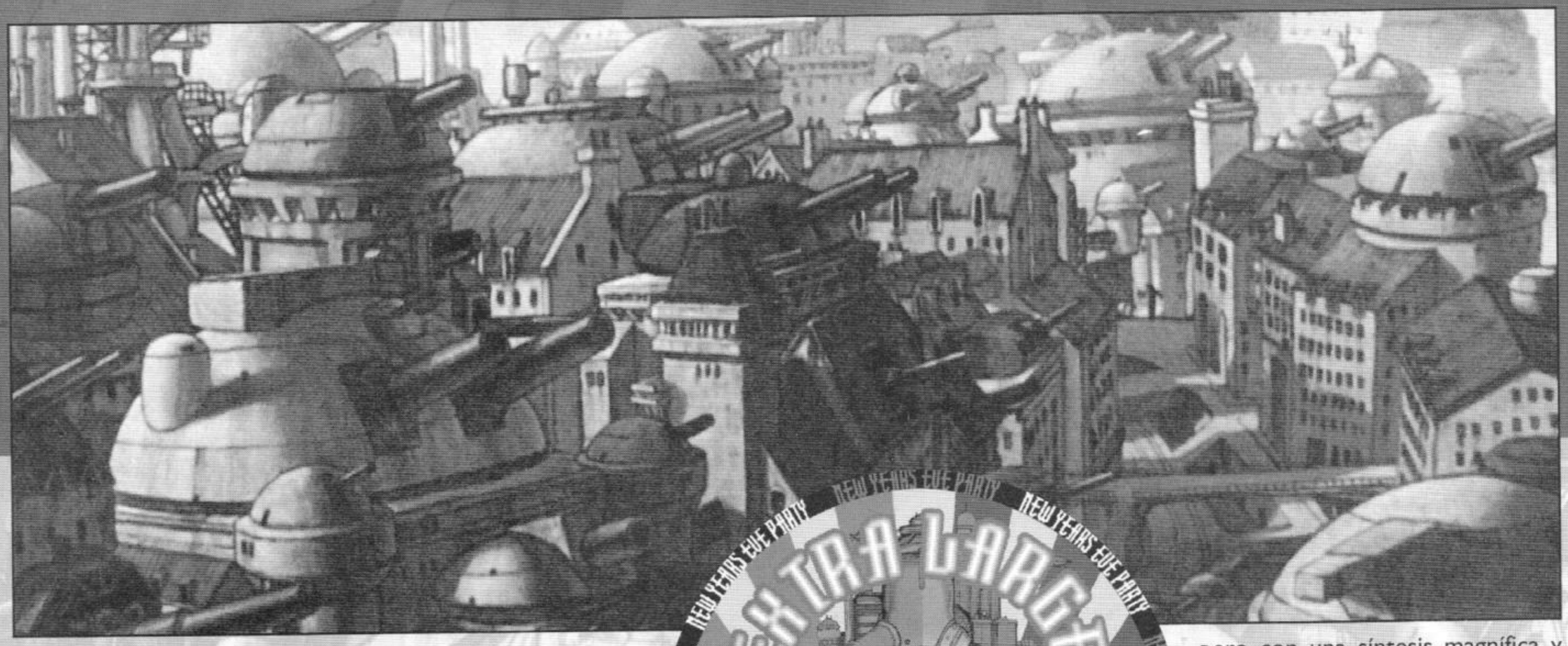


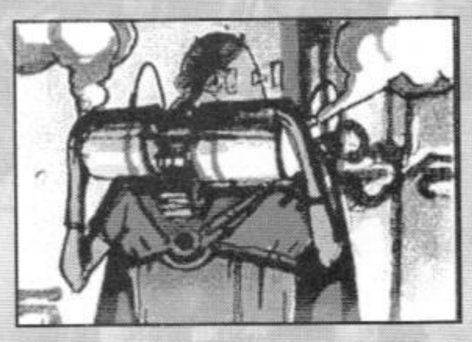
Para daros una idea general de cómo es realmente Koji Morimoto, hemos recopilado un par de entrevistas suyas, una concedida a una revista de internet, y la otra aparecida en el libro de *Memories*, y hemos seleccionado los pasajes más interesantes para conocer un poquito más a este director.

Pregunta: ¿En qué se fijó para pasar la historia original a una película?

Koji Morimoto: La obra ya tenía una forma definitiva como manga. Pero para pasar al cine necesita más argumentos. La historia comienza cuando dos tripulantes entran en una nave y tienen curiosidad por saber quién y para quién ha sido construida. Pero faltaban muchos detalles para hacer una película de 45 minutos. Tenía que pensar y planear más historias. A lo largo de la discusión entre staffs llegamos a una conclusión: que fuera más dramático. Ahí sale Heinz, que se enfrenta a la protagonista, Eva. Cuanto más busca en la nave más entra en sí mismo. El plan se desarrolló de manera brusca al pensar que los dos debían tener una vida equivalente a la de Eva, y entonces le dimos una historia a Heinz. Eva tiene un pasado que recordar amargamente, el pasado en el que brilló como *prima donna* en la ópera, por otro lado Heinz debe

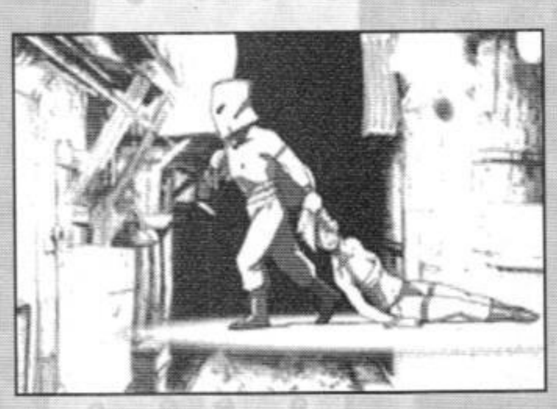


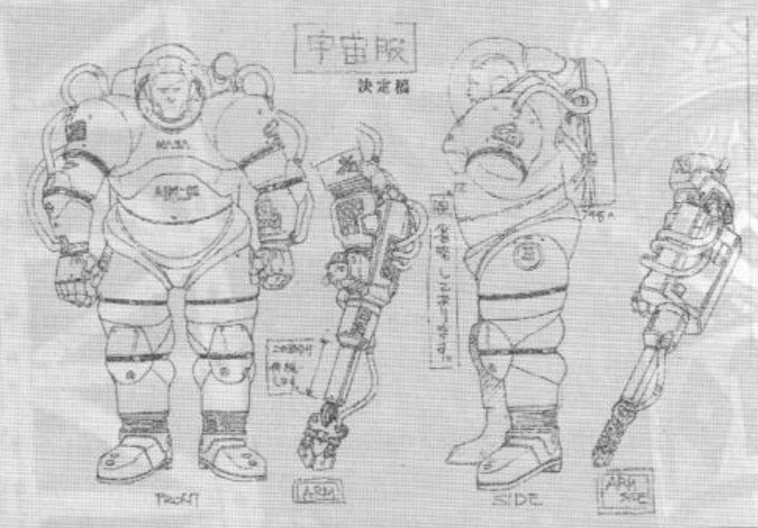




te del corto es brillante. La historia brilla por su ausencia pero en lo visual *Franken´s Gears* es simplemente magnífico. Su siguiente trabajo no necesita comentarios, nada menos que la co-dirección de *Akira*. Morimoto se ocupó en mayor medida de aspectos técnicos y visuales, los puntos en los que *Akira* destaca y lo que la convierte en una película espectacular en la que vuelve a fallar el guión. Poco más que decir de una película que habréis visto todos y de la que, a buen seguro, ya tendréis formada una opinión. De *Tobe! Kujira no pi-ku* ya se habla en el siguiente texto por lo que pasamos a *Memories*, el gran fiasco del 95. *Memories*, en conjunto, es un producto falto, otra vez, de un buen guión. Si analizamos el bloque, es decir, las tres historias y hacemos una media, *Memories* llega al aprobado pelado, un aprobado pelado que seguramente sería un suspenso si no fuera por la nota alta de *Magnetic Rose*, el corto de Morimoto.

Esta vez Morimoto vuelve a utilizar una historia de Otomo y la deja en manos de Satoshi Kon *(Qué horror de apartamento*, *Regreso al mar*, *Perfect Blue*) en labores de guionista. El resultado es la historia más sólida de *Memories* en manos del director con más experiencia de los que colaboran en la película. Lo que se consigue es una pequeña maravilla en el apartado de la imagen (un 10) y los efectos visuales con un guión simplemente correcto. Tras *Memories* Morimoto explora su parte más cyberpunk en un videoclip llamado *Extra*, una joya en la que parece que regresemos a lo más profundo del Neo-Tokyo de Akira. Curiosamente es *Extra* el anime de Morimoto en el que funciona mejor el guión. Limitado por el tiempo pero con una síntesis magnífica y una enorme capacidad para transmitir sensaciones. Violencia, velocidad,caos en un escenario muy parecido a la ciudad de Noiro y Blanko, los protagonistas del manga *Amer Beton*. Extra ganó un merecido premio de la MTV al mejor video de música dance del año 1995. Morimoto también ha estado involucrado en los Storys de *Macross Plus* lo que explica la maravillosa planificación de esta serie de OVA´s y la perfecta coreografía de todas sus escenas de acción. Los dos últimos trabajos de Morimoto (de los que también hablamos en el siguiente texto) no los hemos visto pero parece que siguen en la línea abierta en Extra, una línea que parece que marcará de manera definitiva la trayectoria del director más "tecno" del anime japonés.





tener un pasado lamentable, perder a su hija Emily. La forma definitiva de la película es que la vida de Eva se queda en su memoria recordándola, y en cambio Heinz es el símbolo de la persona que va más allá de sus recuerdos y vive hacia el futuro.

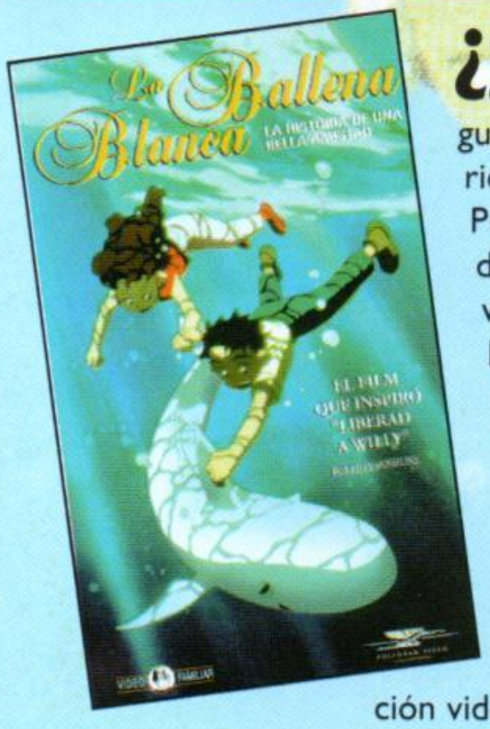
P-Se han utilizado bastantes gráficos informáticos en *Memories*, ¿ha sido idea suya?

KM- No exactamente. Primero se nos planteaba la cuestión de cómo podríamos hacer que la rosa girara. Si no girase la obra no tendría vida. Al principio pensaba hacer una maqueta real y luego dibujar todos los pétalos a mano. Pero a lo largo de la prueba se me ocurrió la idea de pasarla a ordenador para dibujar el cañón. Entonces pensé que podría usarlo para la rosa también. Y así fue. No quería que se notara en seguida lo que se hizo con ordenador porque se cortaría la corriente de la imagen. Sería ideal que no se nota que se ha hecho con ordenador.

P-Es lo difícil de dibujar con ordenador, ¿verdad?

KM- Como no había ningún patrocinador de ordenador en *Memories* ha sido posible de dibujarlo de esa manera. Por eso no sé cómo tiene que ser un gráfico informático en el futuro para crear anime. Personalmente no creo que sea correcto dibujar con ordenador en el anime del futuro. Yo llamo el mundo de 2.5 a los que estamos trabajando con ordenador porque está entre dos dimensiones y tres. La idea que tenemos es que como hemos trabajado dibujando a mano durante mucho tiempo sin ayuda de ninguna máquina, no tenemos miedo a no tener ordenador. Con esto quiero decir que el ordenador es un instrumento igual que el air brush. No dependemos demasiado de él. Pero sí que amplía nuestras posibilidades de poder expresar más cosas con ello.

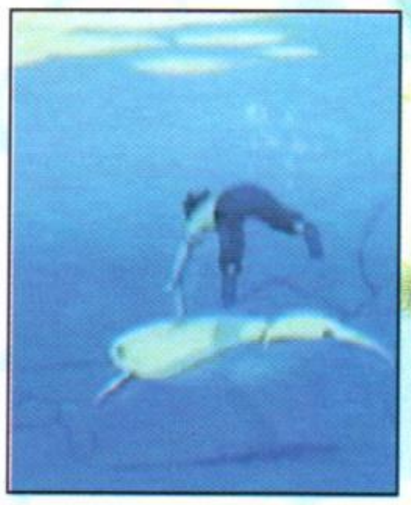
La ballena BLANCA

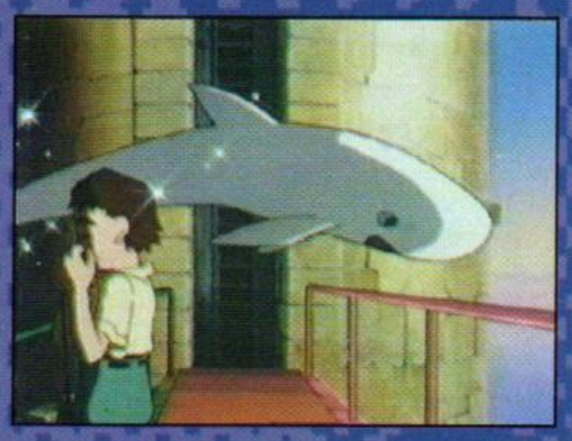


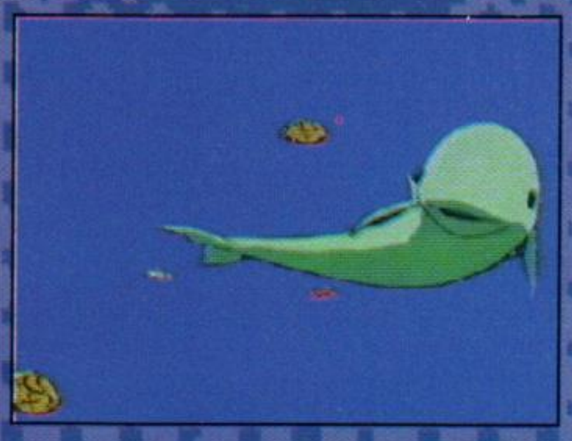
¿Os gusta *Expediente X*? ¿Os gustan los misterios irresolubles? Pues el mundo del vídeo es vuestro mundo. La verdad es que hacer un seguimiento mínimamente exhaustivo de lo que se cuece en el mundo de la edición videográfica es una tarea titánica y casi imposible. Si además se trata de un sector tan maltratado como el del anime la tarea se complica más aún. Cada mes aparecen en las estanterías de los videoclubs, y demás puntos de venta de vídeo, unas cuantas cintas de anime, cintas de aventuras, películas de relleno de la Toei o la TMS con escaso o nulo interés. Pero entre tanto bodrio alguna vez se cuela una joya y se hace bastante complicado estar al loro y no perdérselas. Pasó hace poco con *El príncipe valiente* de Isao Takahata y ha vuelto a pasar con *La ballena blanca*, una película dirigida nada menos que por Koji Morimoto. La cinta está editada por Polygram bajo su sello Vídeo Familiar. Pero tranquilos, no lancéis las campanas al vuelo. No se trata de una nueva compañía dispuesta a editar anime de calidad durante el 98. Se trata, simplememente de una licencia de Manga Films cedida para su explotación a Polygram. Lo que molesta es que nadie se haya dado cuenta de que *La ballena blanca* es un producto interesante para cualquier buen aficionado al mundo del anime y que se haya vendido como (cito textualmente) la película en la que se inspiró *Liberad a Willy*. Si pudiérais verme en este momento notarías como una enorme gota de sudor (solo una) recorre juguetonamente mi frente. A poco que hubieran añadido, y del co-director de *Akira*, y la hubieran distribuido en algún sitio (este redactor sólo la pudo localizar escondida en una pila del Virgin Megastore) la cinta se hubiera vendido seguramente mucho mejor de lo que debe haberlo hecho y habría llegado al público lógico, el aficionado al manga y el anime.

Pero ya deberíamos estar acostumbrados a este tipo de cosas y lo que importa es que la cinta está editada y al alcance de cualquier buen Mulder o Scully que sea capaz de encontrarla. Por favor, hacédnoslo saber escribiendo al correo si lo conseguís. Os enviaremos un diploma al mejor agente del FBI del mes.

Pero vamos a lo que vamos, a *Tobe! Kujira no pi-ku* o *La ballena blanca* si lo preferís. Este trabajo de Morimoto, su único trabajo como director en solitario de un largometraje, se aleja de la mayoría de los productos marca Morimoto. *La ballena blanca* es una fábula infantil-juvenil. Una de esas típicas historias de aventuras veraniegas tan habituales en cierto tipo de literatura juvenil. En este caso se trata de la historia de Kai, un chico huérfano que vive en un pequeño pueblo pesquero de la costa de España (va en serio) junto a su familia en la que destaca su madre y su hermano. Su padre ha muerto en un accidente provocado por una tormenta. Durante la misma un barco quedó a la deriva y el padre de Kai fue en su ayuda con trágicas consecuencias. Desde ese momento Kai mira al mar con muchísimo más respeto pero siempre con admiración. Una mañana Kai se dirige a la playa porque ha oído algo extraño. En la misma se encuentra

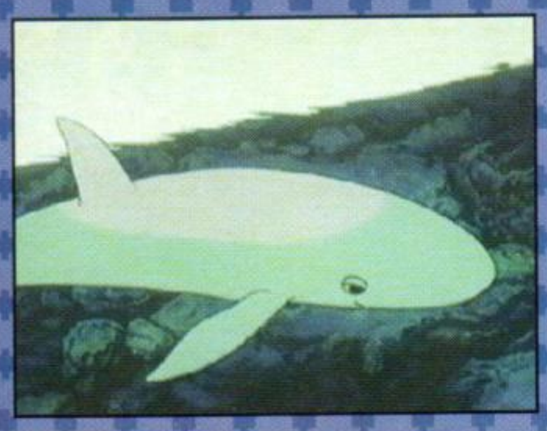


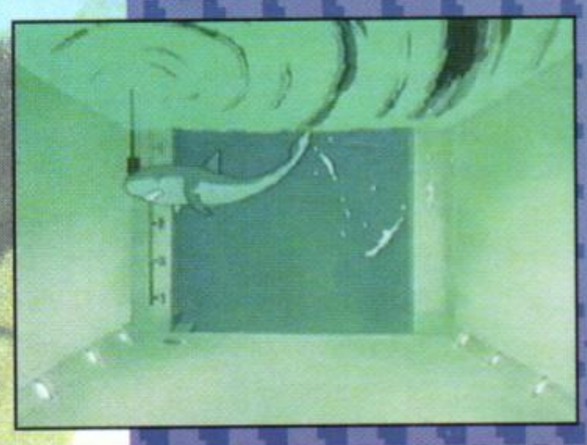




a un ballenato atrapado en una pequeña balsa y con heridas por todo el cuerpo. En las cercanías está la madre del ballenato vigilante y a la espera de que suba la marea y su cría pueda liberarse. Pero el ballenato tiene la cola enredada en un plástico y ha perdido muchas energías. Kai libera a la cría del plástico y le devuelve la movilidad lo que aprovecha la cría para intentar salir de la balsa, una balsa rodeada de rocas. El resultado es que el ballenato abre todavía más sus heridas. Kai no sabe qué hacer y sólo se le ocurre tocar una especie de ocarina, un instrumento que es el único recuerdo que le queda de su padre. La música relaja al ballenato y Kai. puede curarle las heridas y darle de comer. Pero un grupo de gamberros se entera de la historia y el padre de uno de ellos, un amaestrador de delfines de un circo marino local, se lo comenta a su jefe, un tipo enorme y con pocos escrúpulos que acaba llevándose al ballenato con engaños. La cría acaba en un circo y Kai intentará rescatarla ayudado por la hija del dueño del circo. No os cuento el final por que espero que tengáis la oportunidad de verla.

Tobe! Kujira no pi-ku es una buena película, con una historia sólida y un precioso diseño de personajes y un magnífico trabajo del color. Pero los que esperéis encontrar una película con un ritmo trepidante, con tiros y mucha acción no busquéis en *La ballena blanca*. Quedaríais decepcionados. *La ballena blanca* es más bien un cuento ligero con moraleja ecológica. Se hace extraño pensar que todos los demás trabajos de Morimoto sean historias de ciencia-ficción al ver esta película, pero el director japonés demuestra su profesionalidad tratando el tema con eficacia y oficio. En cualquier caso *La ballena blanca* os distraerá y os descubrirá otra faceta del mundo del anime. Una historia bastante alejada de la fantasía habitual del género. Y si no siempre podéis divertiros buscando todos los carteles que salen en castellano y las diferentes ocasiones en las que el protagonista utiliza pesetas (hasta billetes de cien de los que llevaban al maestro Falla) o que intentéis localizar una caja de cerveza Damm que aparece en un momento dado. Una serie de curiosidades añadidas para convenceros a probar con *La ballena blanca*.



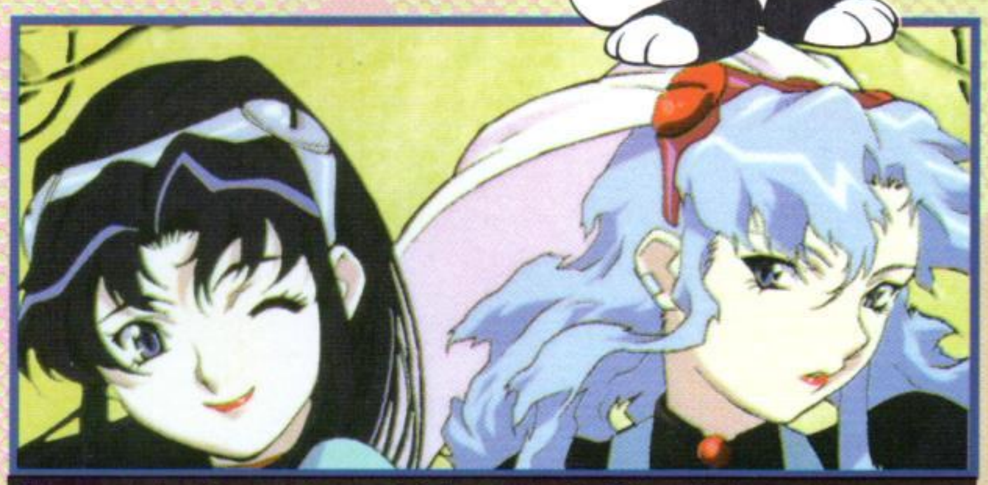


Los último trabajos de Morimoto, uno estrenado y el otro a estrenar en el 98, son *Eikyu Kazoku* (La familia eterna) y *Noise Man*. El primero se trata de una serie de 52 cortes de unos 30 segundos emitidos en un canal de televisión japonés. *Eikyu Kazoku* es una especie de crítica social a través de los miembros de una "familia", o mejor dicho, de un grupo de personajes que supuestamente no tienen parentesco real entre ellos. Morimoto sigue con la ambientación cercana al cyber-punk pero no tan radical como en *Extra*. El diseño de los personajes es muy atractivo y la crítica acogió el producto con los brazos abiertos y con una respuesta entusiasta. Morimoto parece dejar claro con *Eikyu Kazoku*, que es dificil que regrese a la narrativa más convencional y que seguirá explicando pequeñas historias "tecno" en lugar de enfrentarse al reto de los largometrajes. De todas maneras no se sabe que tiene pensado para el futuro pero el propio Morimoto confiesa estar más interesado por la investigación visual y que le apasionaria explorar las posibilidades de la aplicación de la infografia en el anime. Veremos si esos experimentos se reflejan en *Onkyo Seimentai Noise Man* (Noise Man, un ser de sonido vivo), el anime en el que está trabajando en la actualidad y con el que parece quiere probar nuevas tecnologías. *Noiseman* tendrá unos quince minutos de duración pero el presupuesto invertido y el prestigio de Morimoto lo llevarán a estrenarse en cines. La historia nos cuenta una especie de parábola en la que un monstruo, el *Noise Man*, destruye todos los sonidos bellos que encuentra a su paso dejando tras de si ciudades fantasmales habitadas por una especie de chicos ladrones.

Por Minami

EL-HAZARD

Desde hace bastante tiempo, eran muchos los aficionados que esperaban con ansia y pocas esperanzas que Manga Vídeo o quien fuera editara *El Hazard, the Magnificent World*, otra de las exitosas obras de AIC. El planteamiento de *El Hazard* es bastante parecido al de *Tenchi*. Tenemos a Makoto, un chico normal, buen estudiante y muy popular entre sus compañeros, menos uno, Jinnai, una especie de Hitler adolescente que odia a Makoto porque siempre le supera, y el único testigo de sus chantajes; por lo tanto, decide acabar con él. Pero con lo que no cuenta es con las ruinas de una extraña civilización encontradas hace poco en el sótano de la escuela. Cuando Jinnai lo tiene acorralado, una brillante luz detiene el tiempo, menos a él. Sigue el resplandor y acaba en las ruinas, donde desde una cápsula de animación suspendida sale una hermosa chica que lo conoce y se abraza a él. Dice esperarle desde hace diez mil años, pero que no hay tiempo que perder: debe enviarlo a El Hazard. Sus últimas palabras son que cuando la vuelva a ver, la salude.



Estas son las dos versiones del demonio de Dios, Ifurita. La morena es la de la serie de televisión y la de pelo azul la de las OVAs.

El mayor cambio entre ambas series es el de Rune Venus, princesa de Roshtaria. En las OVAs tiene unos 25 años y en televisión 17. En fin.

Éste es el detonante de toda la historia: todos los que estaban en ese momento en el instituto son transportados a El Hazard. Makoto acaba con su profesor "hospedado" por la familia real de Roshtaria, Nanami perdida en el desierto y Jinnai convertido en general de las tropas de los bugroms, unos insectos gigantes que quieren invadir Roshtaria. Al menos, así comienza la primera serie de OVAs, de siete volúmenes en total y que es la que editará Manga Vídeo. Las OVAs empezaron a distribuirse en la primavera de 1995, y en octubre de ese mismo año empezó a emitirse la serie de televisión, claro indicador de la popularidad del mundo lleno de preciosas mujeres y gatos más preciosos todavía. Tras la serie de televisión, con varias diferencias y algo edulcorada, hubo una pausa hasta la segunda serie de OVAs: *El Hazard 2*, donde retoman la historia. Próximamente empezará a emitirse una segunda serie de televisión sobre este mundo. No tenemos información sobre la historia, sólo rumores de que el contenido será más adulto, pero no se sabe si será una readaptación de la primera serie, de la otra serie de televisión o una historia nueva. En las páginas siguientes hemos repasado todas las adaptaciones existentes hasta ahora. Ojalá tengan buena acogida, Manga Vídeo las edite todas y *El Hazard* os fascine tanto como a nosotros.

El éxito del anime de *El Hazard* (de la serie de televisión) propició que se realizaran versiones en formato manga. Aquí podéis ver dos de ellas, la de Hidetomo Tsubura, que ya va por su tercer volumen, y otra que adapta los primeros episodios de la serie de televisión.

OVAs

La primera serie de OVAs de *El Hazard* comienza con un episodio de unos 60 minutos de duración en el que asistimos a la aparición de la misteriosa mujer que los envía a este extraño mundo. Makoto y Fujisawa caen bastante cerca y salvan a Rune Venus, la princesa de Roshtaria, que estaba siendo atacada por unos insectos gigantes. La escolta de la princesa les agradece su colaboración y les lleva a palacio. Pero tienen un motivo oculto: la hermana menor de Rune Venus, Fatora, ha desaparecido; debe celebrarse una reunión con sus aliados y necesitan que Fatora asista... y curiosamente Makoto es igualito a ella. A regañadientes se hace pasar por la princesa y queda encargado de pedir a las sacerdotisas del monte Munlon la activación del arma definitiva de Roshtaria: el Ojo de Dios. Acompañado de Fujisawa, Alielle (la amante de la princesa Fatora) y de Ura, el gato armadura de Fatora, parten hacia la montaña donde la sacerdotisa Shayla-Shayla les salvará del ataque de los bugroms comandados por Jinnai. Como es el día de la purificación, no les hacen caso y deben seguirlas hasta los baños donde se "purificaban". Allí, Fujisawa cree salvar a una mujer de un monstruo (que en realidad era su sirviente), y ella queda tan prendada de él que decide que será su esposo, sin preguntarle siquiera (¿para qué?). Tan decidida mujer es Miz Mishtal, la mayor de las sacerdotisas del monte Munlon. En los baños encuentran a Nanami, que ha montado su propio negocio. Nanami ha adquirido el poder de ser inmune a las ilusiones de la tribu Phantom, los raptores de Fatora y también enemigos de Roshtaria. Todos los terrestres trasladados a El Hazard han adquirido poderes: Fujisawa una fuerza sobrehumana, Jinnai la capacidad de entender a los bugroms y Nanami es capaz de reconocer a la tribu Phantom. El único que no parece haber adquirido ningún poder es Makoto. Jinnai decide hacerse con la única arma capaz de combatir al Ojo de Dios, el demonio Ifurita.

Éste es un pequeño resumen de los primeros episodios de las OVAs, y no lo vamos a acabar porque es mejor, mucho mejor, que lo descubráis por vosotros mismos. Realmente vale la pena.

Las dos Ifuritas.

Shayla-Shayla

Jinnai

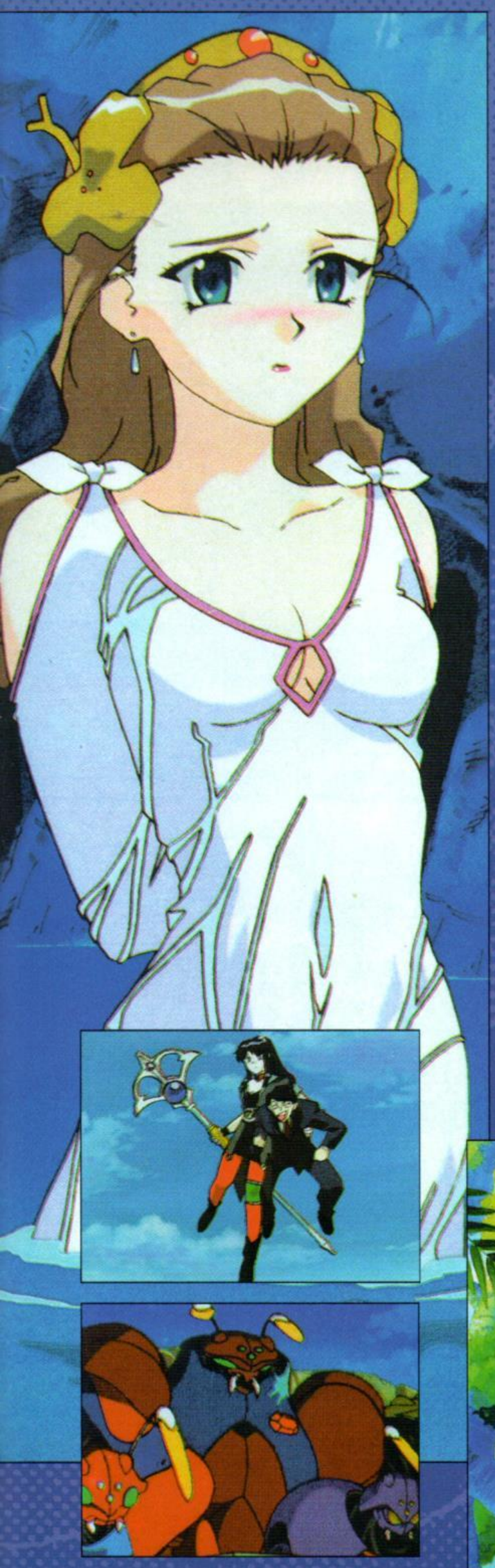
Nanami

Alielle

Ura

SERIE DE TV

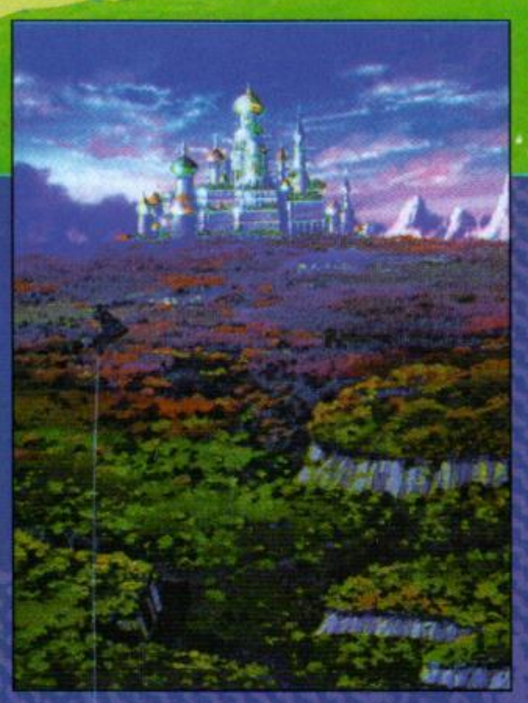
por Roke



El Hazard en su versión de serie de animación para televisión fue producida con una cierta precipitación que ha perjudicado en algunos aspectos su acabado final. Cuando todavía no había aparecido en el mercado el cuarto capítulo de la primera OVA de *El Hazard,* las televisiones japonesas iniciaban la emisión de una versión de 26 capítulos de la obra de Hiroshi Hayashi. El paso a televisión de *El Hazard* supuso una simplificación de los diseños de los personajes y de las tramas argumentales con respecto a la serie original, lo que, unido al cambio de ritmo que supone pasar una historia de 6 a 26 episodios, puede resultar decepcionante para todos aquellos que se quedaron enamorados de la vitalidad y la frescura de los OVAs.

En la serie de televisión se producen una serie de cambios argumentales importantes; en primer lugar, no existe ninguna intervención de Ifurita en el viaje interdimensional de Makoto y compañía al mundo de El Hazard; Makoto no tiene ningún parecido con la hermana de la emperatriz Rune Venus y ésta es ahora una chica de unos quince años, aficionada a las marionetas y que se siente atraída por nuestro animoso protagonista. Otros cambios importantes son la desaparición de Ura, el gato-armadura y la dulcificación de las inclinaciones homosexuales de Alielle, a la cual le siguen gustando las chicas pero ahora no se tira directamente a sobarlas.

El disponer de más espacio para contar la historia ha supuesto que se pierda el ritmo trepidante de los episodios de la OVA y que se haya perdido parte del misterio que rodeaba a algunos personajes importantes. A pesar de todo ello, *El Hazard TV* tiene bastantes puntos a su favor. Aunque simplificados, los escenarios siguen conservando buena parte de su magia y fantasía,. Personajes como Nanami, Jinnai, Afura Mann y el profesor Fujisawa siguen dominando la escena con sus ocurrencias y poderes y, en general, la historia sigue siendo entretenida. Es una lástima que no se haya dispuesto para su realización del tiempo y presupuesto con el que contó la adaptación televisiva de *Tenchi Muyo!*, pero aún así, *El Hazard TV* es una serie con grandes momentos y con la que todavía puedes emocionarte o reírte con ganas en según qué capítulos, apta para todos los amantes del género de aventura fantástica.



Las dos Rune Venus

Fujisawa

Makoto

Diva

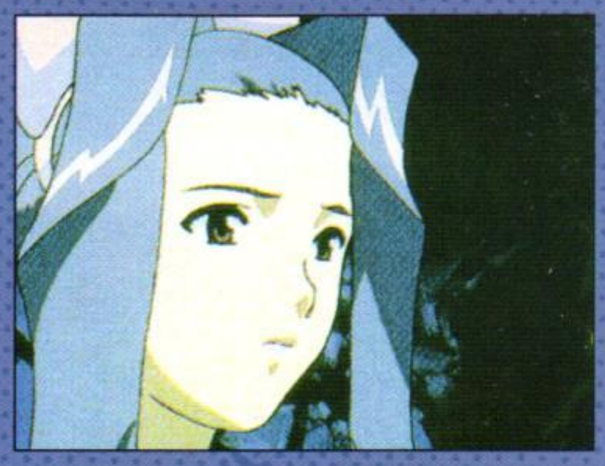
Afura Man

Miz Mishtal

2a OVA

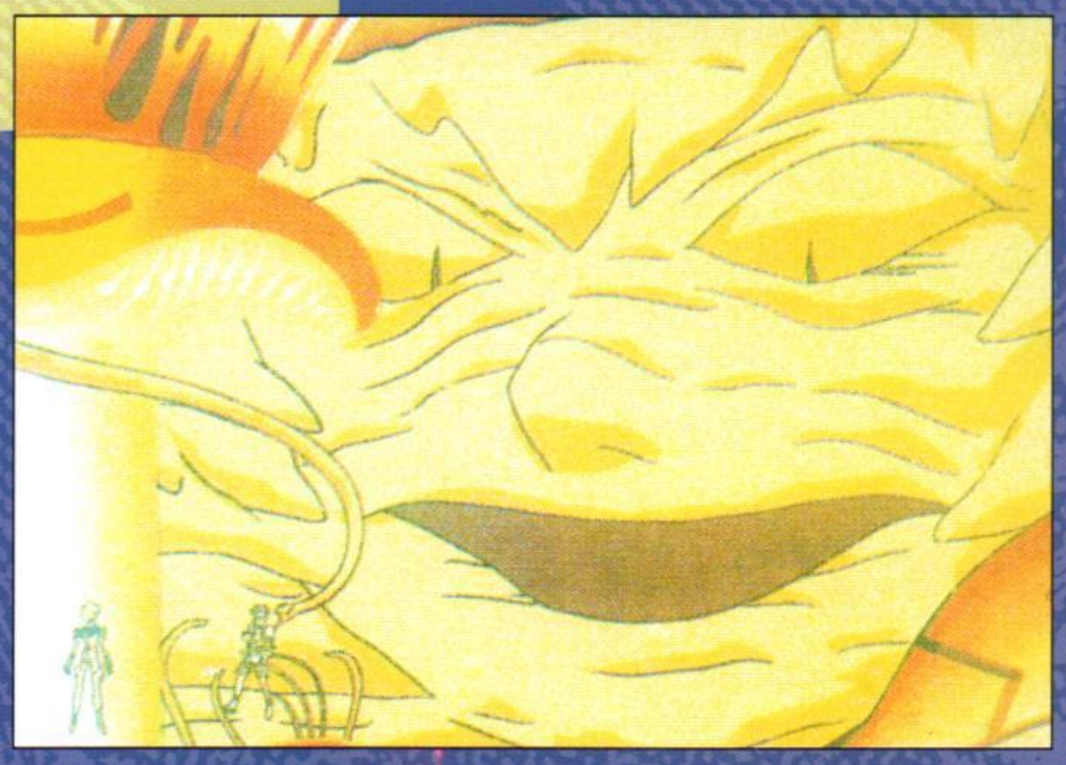
Ha pasado bastante tiempo desde que finalizara la primera serie de OVAs de *El Hazard* y el día que AIC decidiera reemprender las aventuras de Makoto en ese extraño mundo.

La historia comienza tras la batalla que enfrentó a Roshtaria y a sus aliados a los bugroms de Diva y Jinnai y a la tribu Phantom. Ya ha habido varios meses de paz, y la boda entre Fujisawa y Miz Mishtal se acerca. Ella está muy ilusionada por retirarse y además convertirse en la esposa de un aliado tan importante. Todos visten sus mejores galas para la ceremonia, pero hay un pequeño contratiempo: no hay novio. Fujisawa deseaba escalar una montaña y se fue, sin importarle que fuera el día de su boda. En cambio, la bromita no le hizo tanta gracia a Miz, que se subía por las paredes. Mientras tanto, Jinnai y Diva están buscando una nueva base para su fortaleza, y además Jinnai tiene en mente encontrar un arma tan poderosa como Ifurita para vencer de una vez por todas a Makoto. En unas antiguas ruinas, restos de la antigua ciilización de El Hazard, encuentran a una chica hibernada: Karila. Jinnai la despierta, y ella, en agradecimiento, le promete conducirle hasta el arma más poderosa de este mundo.



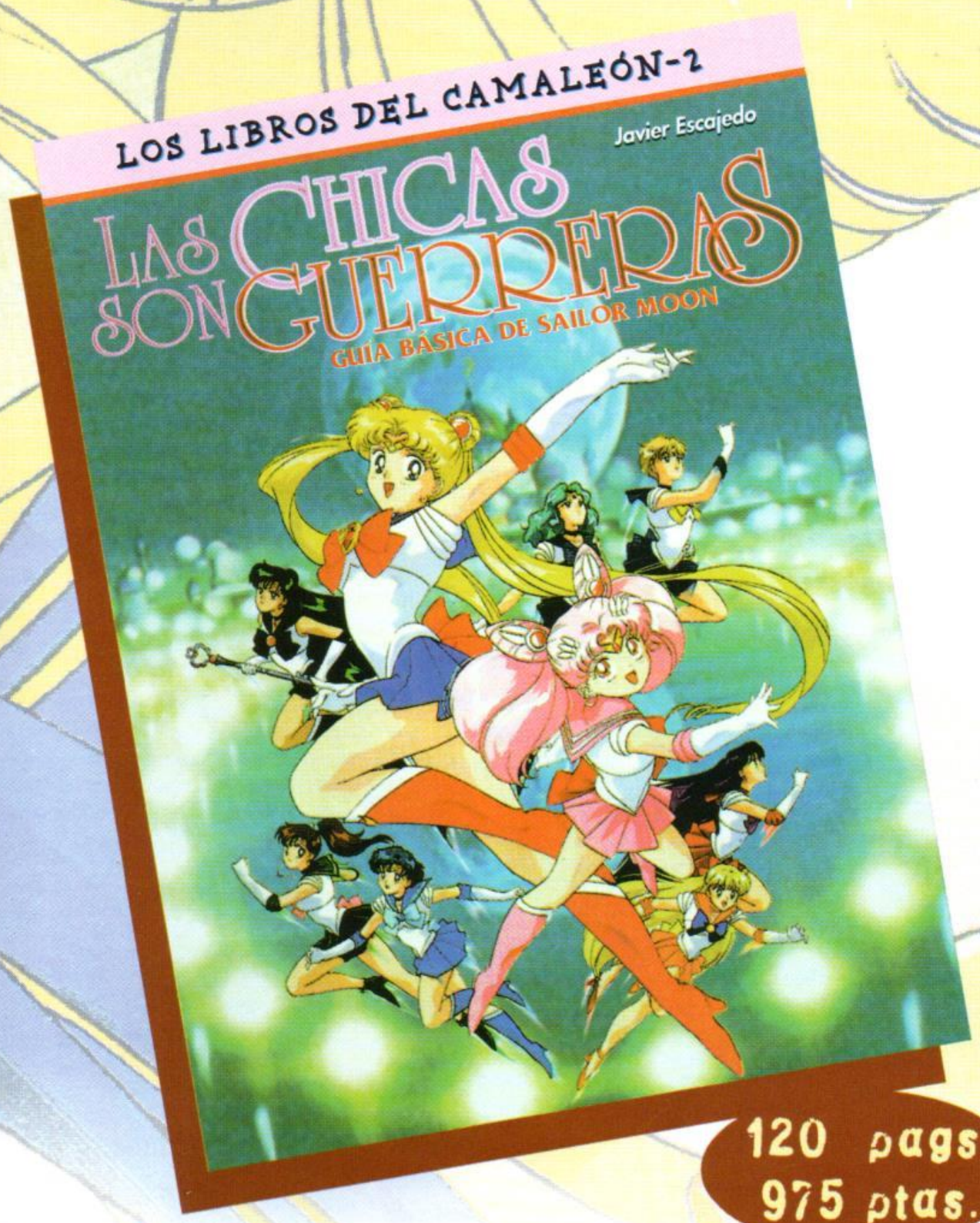
El equipo de búsqueda de Fujisawa encuentra por casualidad un valle paradisíaco, en el que viven un anciano y una muchacha clavada a Ifurita (que no es ella, sino que debe ser una réplica). El hombre les conduce al templo, donde se encuentran primero a Fujisawa y luego a Jinnai y Karila. El arma definitiva parece ser la propia Karila, pero para ser operativa (es un modo de llamarlo), necesita una pieza que consigue en ese templo. En la lucha que se desarrolla entre ambos demonios, Makoto consigue acceder a Karila y ve la destrucción del antiguo El Hazard y a Ifurita herida en el suelo sin saber qué significa esa visión. Y junto a Ifurita, intenta salvar a Miz Mishtal (atrapada dentro del arma) y vencer a Karila.

Una continuación emocionante para una serie fantástica. Quién sabe si dentro de un tiempo también podremos disfrutar de esta secuela... o no.



LOS LIBROS DEL CAMALEÓN PRESENTA:

LAS CHICAS SON GUERRERAS



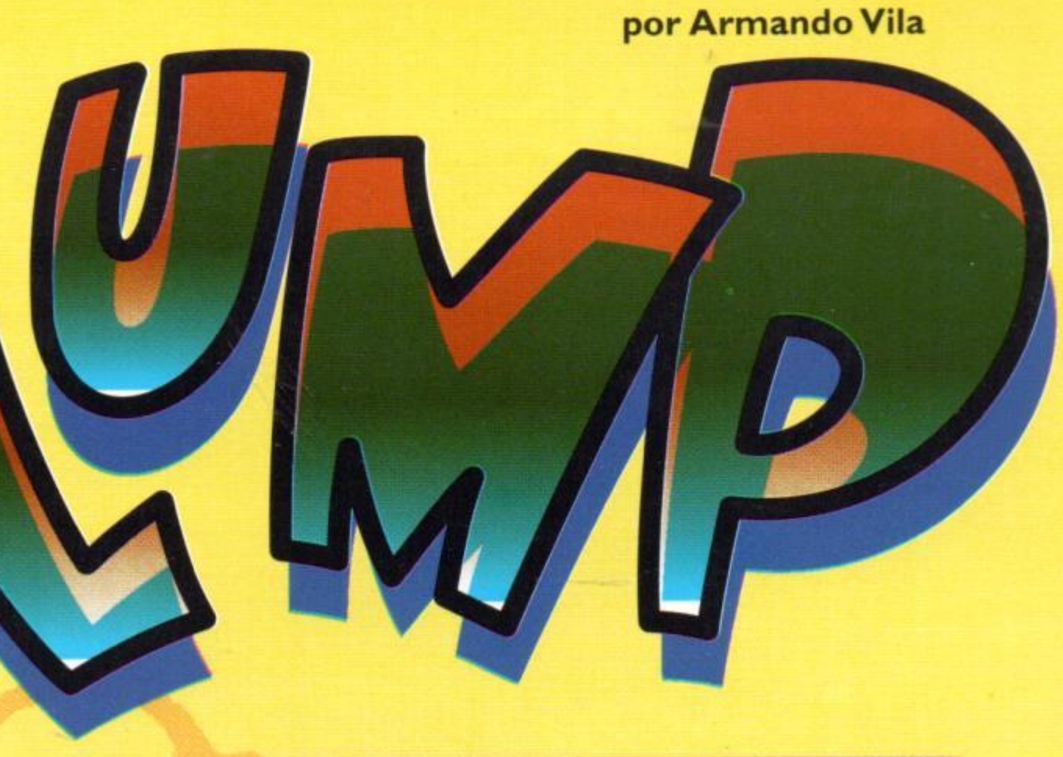
120 pags.
975 ptas.

TODO, ABSOLUTAMENTE **TODO** SOBRE LAS GUERRERAS MÁS POPULARES DEL MANGA

por Armando Vila

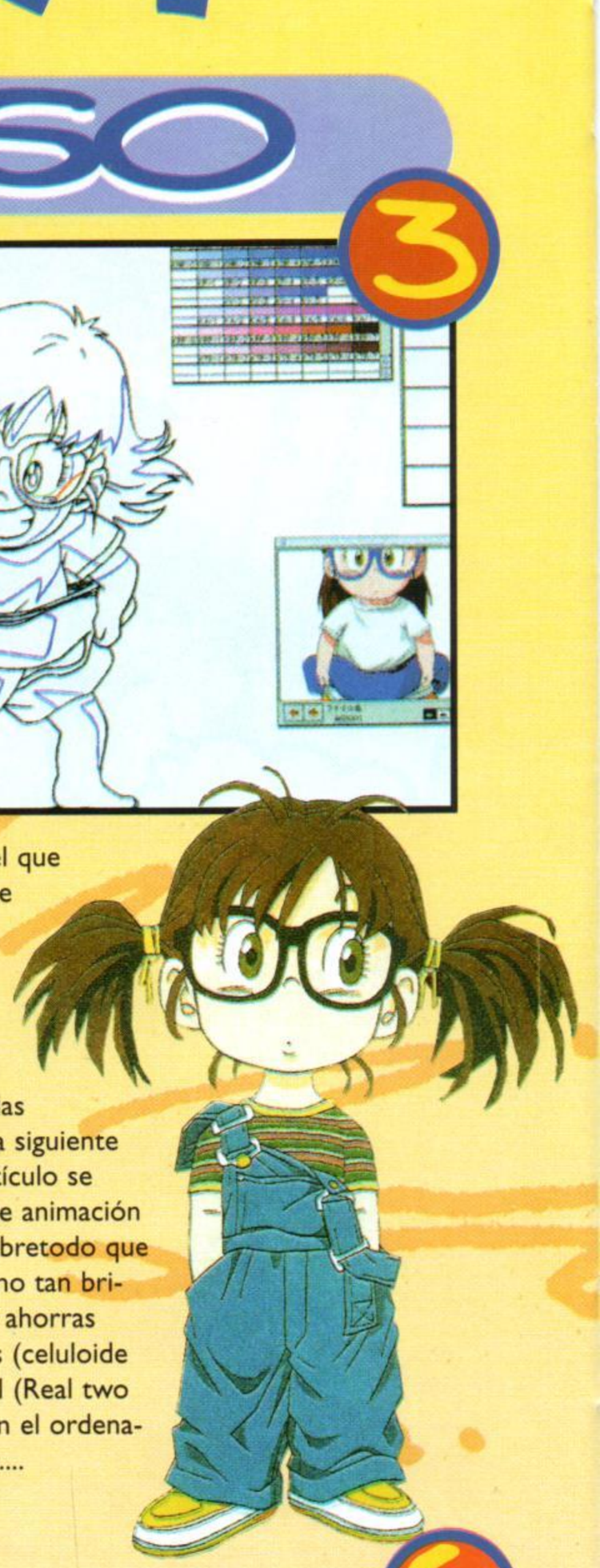
Dr. SLUMP

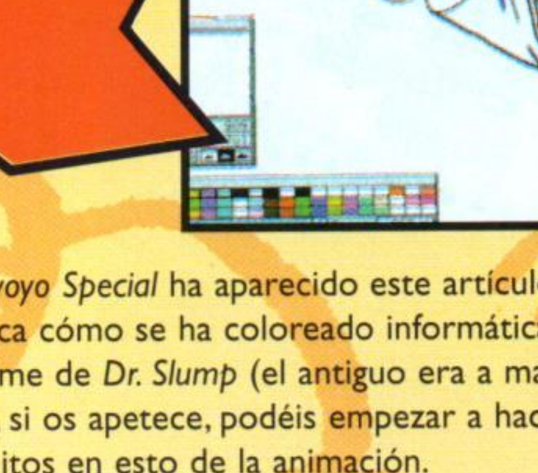
EL PROCESO



En el *Hoyoyo Special* ha aparecido este artículo en el que se explica cómo se ha coloreado informáticamente el nuevo anime de *Dr. Slump* (el antiguo era a mano). Gracias a él, si os apetece, podéis empezar a hacer vuestros pinitos en esto de la animación.

Hay unos pasos previos al trabajo con el ordenador, los dos primeros, y es por eso que las ilustraciones que os enseñamos en esta página están numeradas a partir del tres. No os preocupéis, en la página siguiente está la explicación paso a paso. Junto al artículo se incluía una comparación entre el trabajo de animación tradicional y el informático, destacando sobretodo que el manual queda un poco mejor, con la línea no tan brillante pero que, en cambio, gracias al ordenador ahorras tiempo y esfuerzo. Para este trabajo se usan cells (celuloide transparente), donde usando un software especial (Real two dimensional animation system) pueden dibujar con el ordenador. Ya nos diréis cómo os ha ido....





1. Es muy lógico, seguro que ya lo sabéis, pero por si acaso: antes de empezar a dibujar o animar cualquier cosa, necesitas un guión en el que se explique qué va a pasar en tu obra, cómo son los personajes y varias características que los definan, para que quien se ponga a dibujar (seas tú u otra persona), no tenga dudas. Y asegúrate de que haya continuidad, de qu ela historia no tenga fallos de guión como que en una escena se rompa el brazo y en la siguiente no le pase nada.

2. Ahora que ya sabes de qué va la historia, hay que ponerse a dibujar, crear las fichas de animación, que consisten en varios dibujos de los personajes en diferentes posturas y desde diferentes ángulos. Una vez lo tengas hecho, debes empezar a dibujar todas las secuencias.

3. Ahora que ya tienes las secuencias dibujadas, debes introducirlas en el ordenador para trabajar con ellas. Para eso debes usar una máquina llamada escáner que te permitirá pasar tu dibujo a la pantalla de tu ordenador.

4. Ahora, a colorear. Usa un programa informático de retoque gráfico que te permita escoger el color que desees, seleccionar la zona a cubrir y pulsando con el ratón lo tendrás hecho.

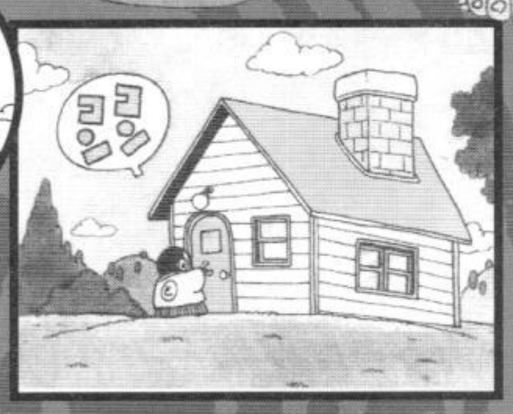
5. Ahora que tienes el dibujo del personaje coloreado como tú quieres (o como te han dicho), debes combinarlo con un fondo. Éste también tienes que dibujarlo, siguiendo los mismo pasos (primero lo dibujas, lo escaneas y lo coloreas), y usando el mismo programa fusionas el dibujo del personaje y el fondo. Fácil.

6. Ahora que tienes fondo y personaje, debes iluminar el dibujo para asegurarte que las sombras están bien colocadas y corregir pequeños detalles de iluminación.

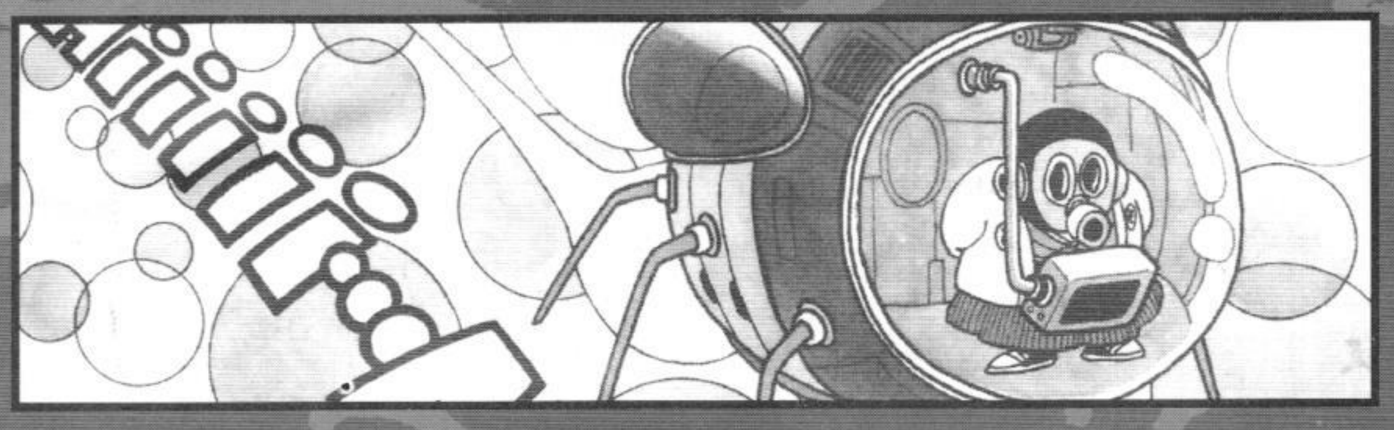
7. Ahora que has acabado con esta escena, examínala y asegúrate de que es correcta, de que los colores son los que deben ser.

8. Una vez hayas acabado todo el proceso de creación de la secuencia de dibujos animados, es hora de editarlo (pasarlo a vídeo), y de que los dobladores pongan su voz.

Coincidiendo con la emisión de la nueva serie de *Dr. Slump*, ha a parecido un recopilatorio con lo mejor del manga de esta serie de Akira Toriyama. En este *Hoyoyo Special*, aparte de encontar una selección de las mejores historias del manga, no sabemos si a criterio de los editores, del autor o de los propios lectores japoneses, podemos leer una historia que no habíamos visto antes. Parece ser una actualización de otra historia, también incluída en este mismo recopilatorio.



En la antigua, Hobokaman viaja diez años en el futuro con la máquina del tiempo y lo encuentra todo cambiado. Pues en esta otra historia, es el mismo Toriyama quien viaja al futuro para ver si sus personajes le recuerdan. Encuentra el mismo panorama que Hobokaman en su viaje, pero en esta ocasión Arale le acompaña en sus visitas a Tur Lin, a Mashirito (un tornillo y un muelle), y a Akane. Por último quiere verse a sí mismo, y se encuentra pidiendo en la calle, por lo que vuelve a su tiempo dispuesto a trabajr mucho para que ese futuro no se cumpla. Curioso, ¿verdad?. Sería genial que alguna editorial se animara a publicarlo, pero quién sabe...



¡NO BUSQUES MÁS!

PONEMOS A TU DISPOSICION LAS ULTIMAS NOVEDADES DE MATERIAL JAPONES DE TODAS TUS SERIES FAVORITAS:

DRAGON BALL Z y GT, SAILOR STARS, RANMA 1/2, EVANGELION, NADESICO...

LO MAS NUEVO EN CDS DE MUSICA, POSTERS, BANDERAS, REVISTAS, CD ROM...

TODO A LOS MEJORES PRECIOS QUE PODRAS ENCONTRAR.

¡COMPRUEBALO TU MISMO!.

TENEMOS A TU DISPOSICION UN EXTENSO CATALOGO, QUE PUEDES SOLICITAR GRATUITAMENTE.

GRAN CANTIDAD DE DESCUENTOS Y PROMOCIONES DE LAS QUE TE PODRAS BENEFECIAR.

¡ANIMATE Y LLAMANOS!

CLUB DE VENTA POR CORREO

Últimas novedades: PPCard Dragon Ball GT Part.3 (Goku cuarta transformación)
PP Cards de Evangelion
Newtipe, Animedia y Animage (revistas japonesas),
Cd 18 Dragon Ball...

ALHWADSE Club

APARTADO DE CORREOS 8106
28080 MADRID
TLF: (91) 5261545
FAX: (91) 4792016
e-mail: alhwadse@idecnet.com

DISEÑO: Yamatai

MULTIMEDIA MANGA

Ya hemos comentado varias veces que lo más significativo de este nuevo 1998 es que será el primero sin *Dragon Ball*, en Japón, claro. Y ante esto, la duda que nos planteamos es cómo responderán los otakus españoles. Dejando de lado el fenómeno Akira Toriyama, la duda es si las editoriales se mostrarán más cautelosas a la hora de editar manga e intentarán encontrar productos que enganchen al lector. Pero por otro lado nos han llegado rumores de que hay otras editoriales dispuestas a arriesgarse en la publicación de manga. Sabemos que están intentando sacar al mercado el gran clásico de Go Nagai, *Mazinger Z*, pero que conste que aún no hay nada confirmado. En cuanto tengamos noticias más fiables que un rumor, os lo contaremos.

Una pequeña editorial puede realizar una tirada más limitada, con la cual un producto como *Mazinger* puede salirles a cuenta y no perder demasiado dinero, porque, no nos engañemos, es un manga poco comercial y para nostálgicos. Pero si la cosa funciona, tal vez tengamos algunas otras editoriales interesadas en publicar manga en español, un manga que se salga un poco de los criterios habituales... ¿Una utopía? Tal vez no.

El año 1997 no ha estado mal... porque no ha sido el principio del fin de la edición de manga y anime en España. Pero ha habido realmente pocos puntos brillantes: no ha habido una presencia del anime más importante en la televisión, ni ha desaparecido la publicidad negativa, ni se han publicado más títulos, ni han aumentado sus ventas. Salvo casos puntuales, ha habido poco de la deseada interacción entre productos.

En Planeta-DeAgostini Comics, 1997 ha sido un año de racionalización de productos y formatos, consiguiéndose sin embargo presentar un número similar de títulos al año anterior. En el año en que ha acabado la publicación de *Dragon Ball*, se ha renovado esta serie clave; se ha ofrecido continuaidad de muchas series perdidas (*Luchadoras de Leyenda, Compiler, Judge*) y se han presentado una serie de nuevos autores (Akihiro Itoh, Satoru Akahori, Kenji Tsuruta), una "nueva generación" del manga que se espera que tenga continuidad. Aunque se ha propuesto un nuevo formato de edición, la Biblioteca Manga, la tendencia en 1998 será concentrar la producción en menos formatos, tendiendo siempre a los de más páginas, ofreciendo mayor variedad de propuestas, ediciones de la mejor calidad y accesibilidad posibles, e intensificando la relación con lanzamientos de anime, televisión y productos derivados. Destaca además especialmente la presentación de algunas colecciones largamente esperadas por el público, como *Dr. Slump* y *Patlabor*.

Después de cinco años, el mercado del manga ha llegado a un punto de madurez: el público se ha estabilizado, como reflejan las ansias asociacionistas de los aficionados. Pero este punto de equilibrio, de calma chicha, es un sitio muy incómodo en el que estar. En cualquier momento, el manga podría convertirse en la sensación de la temporada; en cualquier momento, podría hundirse. Tal como está ahora, no puede aguantar, la base de "fieles lectores" es demasiado pequeña, y no ha aparecido ningún producto capaz de atraer nuevos lectores. Sin embargo, iniciativas como el Salón demuestran la capacidad del manga de atraer público en momentos puntuales.

Así que aunque 1998 podría ser un año clave, sobre todo si se produce alguna circunstancia inhabitual: éxito masivo de algún producto, modas, propaganda positiva... para favorecer esto, es muy importante se desarrolle una política editorial racional que favorezca que esas oportunidadesse aprovechen; éste es un objetivo imprescindible. No se puede aislar el manga del mercado del cómic en su conjunto, y hay que plantear decisiones destinadas a asegurar su continuidad; si no se toman, 1998 será otro año de tránsito, y lo máximo que podrán esperar los lectores será que, por lo menos, se editen algunas de las series que están esperando.

Ana Maria Meca

LOS MÁS VENDIDOS

• ENERO '98 •

Yo iba con toda mi ilusión, año nuevo lista nueva y nada, con tanto turrón no tenéis ni un momentito para mandarnos vuestras votaciones, y casi ni se han movido. Este mes, el listado japonés es de la revista *Anime V* y lo más vendido de importación y nacional de Akira Comics, de Madrid, que venden muchos libros de ilustraciones, por lo que parece.

ANIME V
1 Evangelion 4 Y. Sadamoto
2 Rurouni Kenshin 17 Nobuhiro Wasuki
3 GS Bishin Gokura ku Daigakusen 28
4 Fuugami engi 6 Tooki
5 Seraphic Feather 4 Hiroyuki Utatane
6 Berserk 14 Taro Sanhoken

AKIRA COMICS
1 Capcom Ilustrations
2 EVA 100% Newtype
3 Tsukasa Hojo Ilustrations
4 Sailor Moon Vol. 18
5 Sailor Moon Vol. 17
6. I"s Vol. 1

AKIRA COMICS
1 Video Girl Len
2 Evangelion
3 Alita
4 Dr. Slump
5 Libro Dragon Ball
6 3x3 ojos
7 Dragon Ball
8 Bastard!
9 Anime Kids
10 Ranma 1/2
11 Caliente Nagi
12 Chirality

LOS MÁS QUERIDOS

• ENERO '98 •

LOS CHICOS
1 Shinji
2 Ryo Saeba
3 DS
4 Yota Moteuchi
5 Junta Megaplayboy
6 Vegeta
7 Subaru Sumeragi
8 Ryoga Hibiki
9 Senbei Norimaki

LAS CHICAS
1 Rei
2 Pai
3 Akane
4 Madoka
5 Alita
6 Misato
7 Len Momono
8 Ai Amano
9 Arale Norimaki

LAS MASCOTAS
1 Pen Pen
2 P-chan
3 Mokona
4 Feiyo
5 Mappi
6 Demo
7 Lars

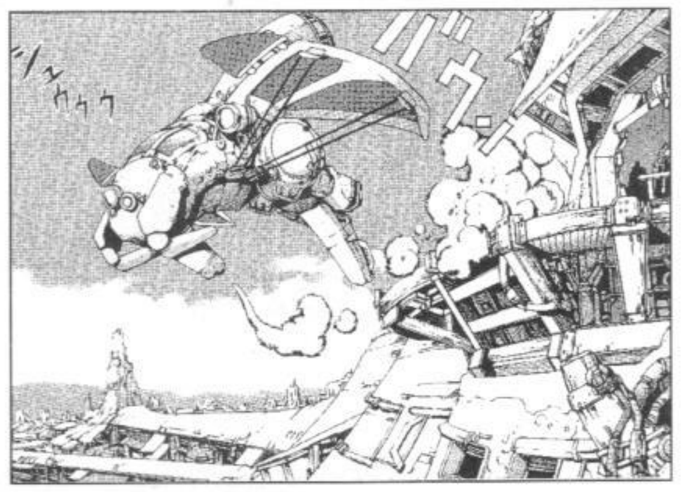
por Minami

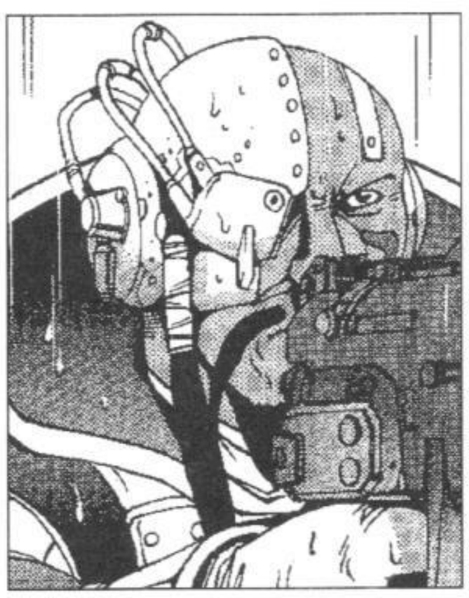
EAT-MAN

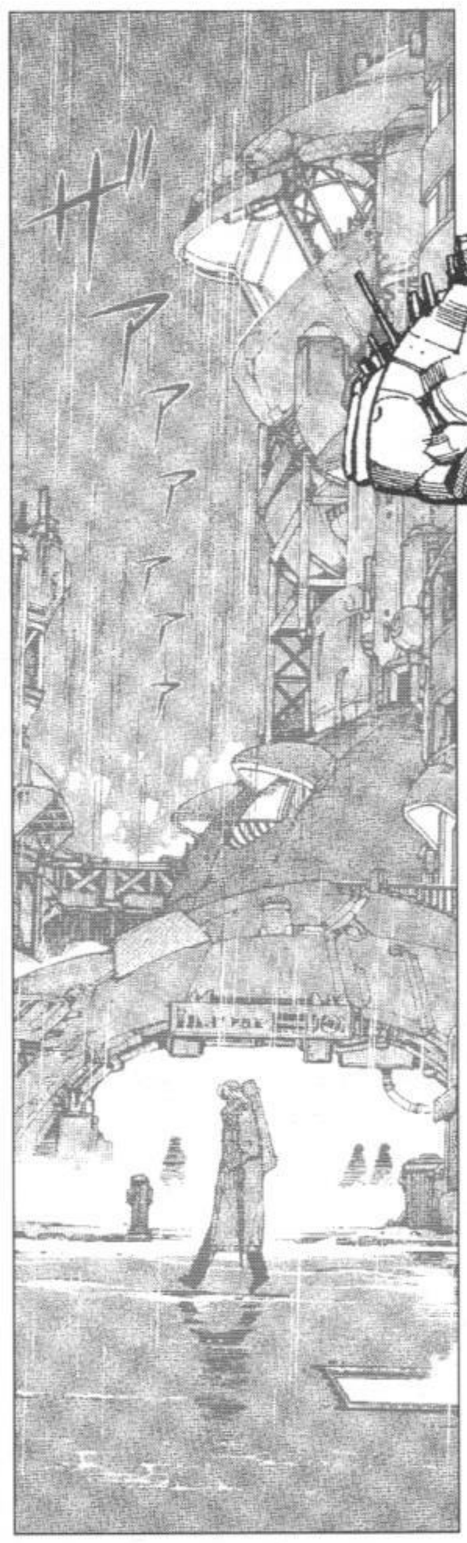
El protagonista de este manga es este hombre muy falto de hierro, por lo que parece, y por eso se pasa todo el tiempo comiendo tornillos o bebiendo aceite. Otra cosa no, pero es muy original.

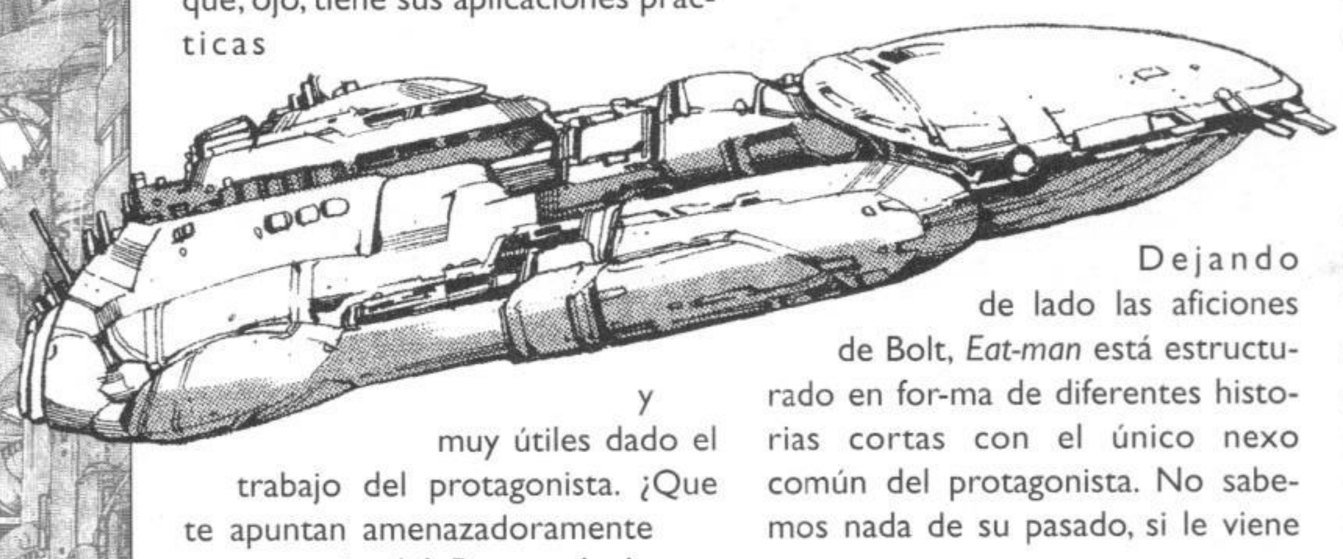
BOLT CRANK

El protagonista de esta historia es un chico solitario sin otra ocupación que recorrer el mundo aceptando los trabajos que le proponen como guardaespaldas o para rescatar doncellas en apuros. También aparece un dragón, pero no viene a cuento. El protagonista, Bolt Crank, sólo hace eso, salvar chicas, no sé si es por alguna manía o trauma infantil o porque no le han propuesto nunca salvar a un hombre. Éste es, a grandes rasgos, el argumento del manga de Akihito Yoshitomi que Planeta publicará en breve y que ya comentamos unos números atrás, *Eat-man*. Nuestro amigo Bolt recorre las diferentes ciudades de su mundo rescatando jovencitas, salvándolas de los malos y haciendo todas esas cosas que quedan tan bien en un tío duro y misterioso como él. Lo que ya es más peculiar es la afición de Bolt, comer tornillos y, en general, cualquier pieza de metal. Afición que, ojo, tiene sus aplicaciones prácticas y muy útiles dado el trabajo del protagonista. ¿Que te apuntan amenazadoramente con una pistola? Pues nada, le das un mordisco y te la comes ante la mirada de tu atacante, que seguro que se queda tan parado que te deja hacer sin demasiada resistencia. Y no sólo eso, porque el curioso metabolismo de Bolt le permite reproducir esa arma en el momento y lugar en que la necesite, que también es muy útil. ¿Que llueven cascotes? Nada más fácil, creas un paraguas y te proteges de los impactos. Y lo mismo si necesitas un radar, una radio, una pinza de las cejas, o cualquier cosa que puedas conseguir a partir del metal.



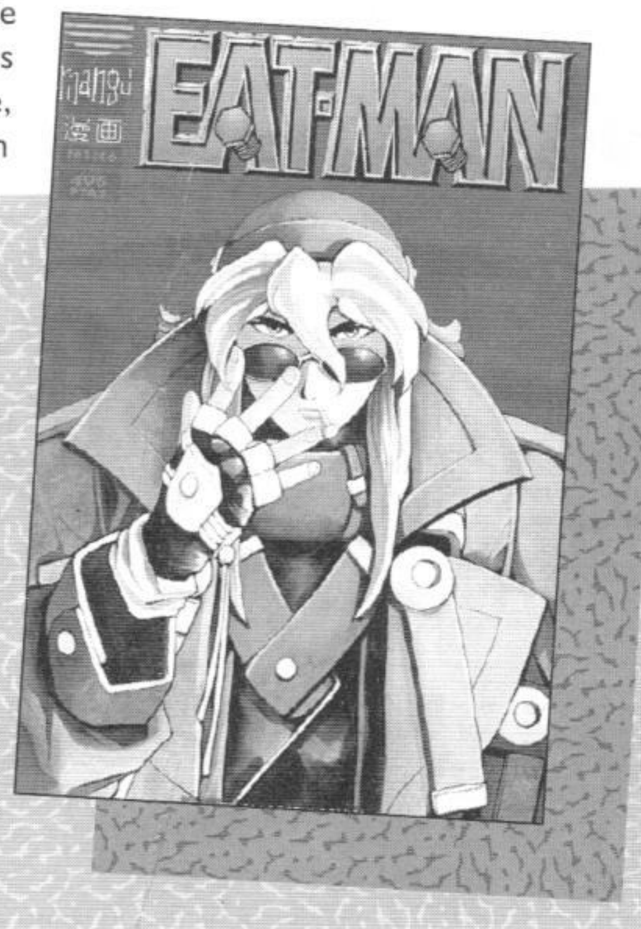


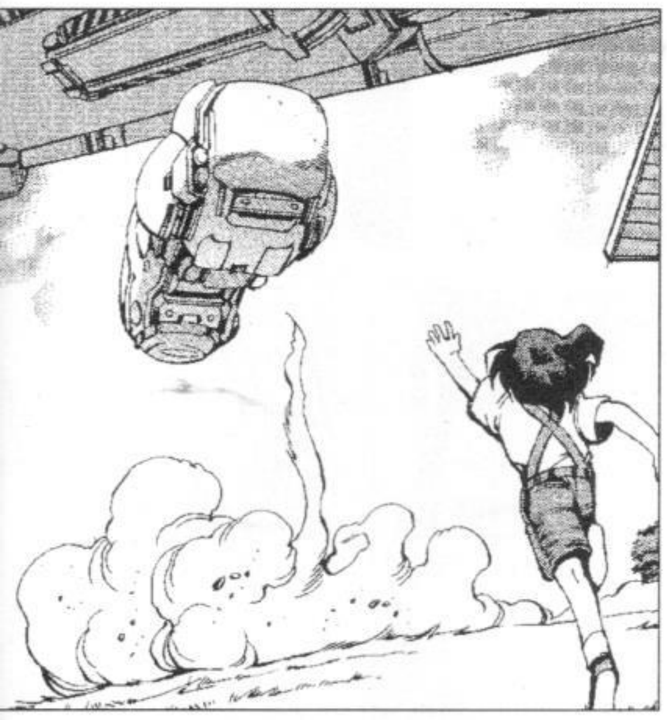




Dejando de lado las aficiones de Bolt, *Eat-man* está estructurado en for-ma de diferentes historias cortas con el único nexo común del protagonista. No sabemos nada de su pasado, si le viene de familia eso de comer ferretería o dónde adquirió tan curiosa costumbre. Tampoco explican por qué es tan solitario y no se queda nunca en el mismo sitio (porque oportunidades no le faltan, salvando a tanta chica como salva y con lo agradecidas que quedan); en una de las historias parece reencontrarse con un antiguo amor, pero eso tampoco es seguro, porque la chica más tarde niega que sea su enamorado, aunque quedan ciertas dudas en el aire. El autor se recrea dibujando preciosas jovencitas en apuros, desde princesas a mecánicas, pasando por una especie de sirena, una

Puede decirse que las portadas de la edición española y japonesa de *Eat-man* se parecen bastante, ¿verdad? No hay demasiados tomos para sacar imágenes, pero seguro que estarán cuidadas.



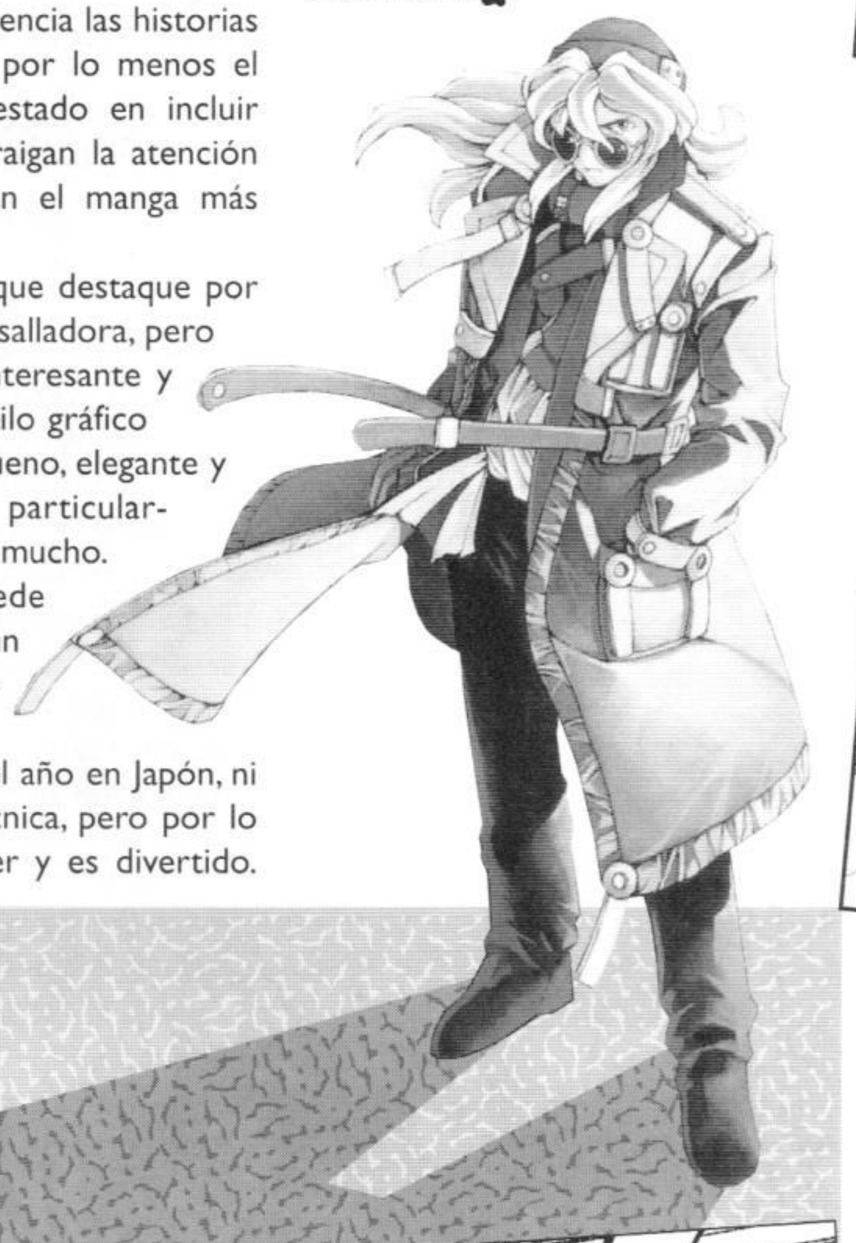


chica cuya sangre hace crecer las plantas y otra capaz de volar. No son lo más original del mundo, pero todas tienen detalles y situaciones que hacen que la historia te atraiga y quieras saber cómo lo solucionará Bolt (y que arma creará, claro) Es decir, las historias por sí solas son bastante interesantes, los temas varían y no se reducen al simple chico-llega- y salva-a-chica-con-problemas. Bien, en esencia las historias van de eso, pero por lo menos el autor se ha molestado en incluir subtramas que atraigan la atención del lector y hagan el manga más interesante.

No es un manga que destaque por su originalidad avasalladora, pero es un producto interesante y bien llevado. El estilo gráfico de Yoshitomi es bueno, elegante y bien definido, y particularmente me gusta mucho.

En conjunto puede decirse que es un manga muy atractivo. Tal vez no sea el mejor manga del año en Japón, ni sea una locura técnica, pero por lo menos se deja leer y es divertido.

Vamos, que si os lo compráis no os defraudará.



En estas pocas páginas os podéis hacer una idea del estilo de Yoshimistsu, y comprobar que cambia de tema como de chaqueta. La composición de viñeta está bien, consigue diseños interesantes y es un manga bastante entretenido. No una obra maestra del manga contemporáneo pero recomendable.

por Enrique Pilón

ARMITAGE III

La protagonista de todo el cotarro es esta preciosa chica que en realidad es un androide con características humanas, un Tercero, que lucha contra aquél que los quiere destruir.

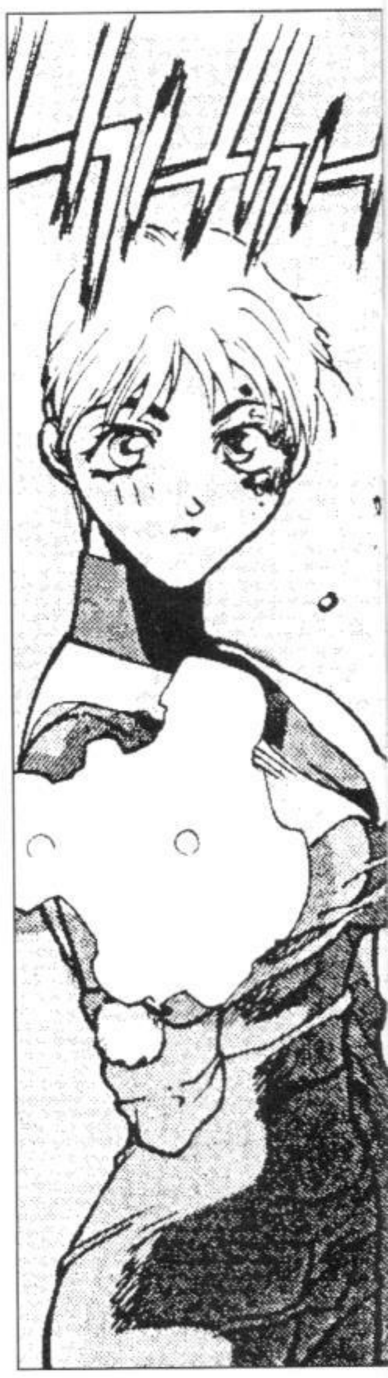
ARMITAGE

Al pobre le asignan una compañera un tanto extraña, una chica muy fuerte y con una personalidad extraña; es el único que conoce su secreto... y sigue con vida, claro.

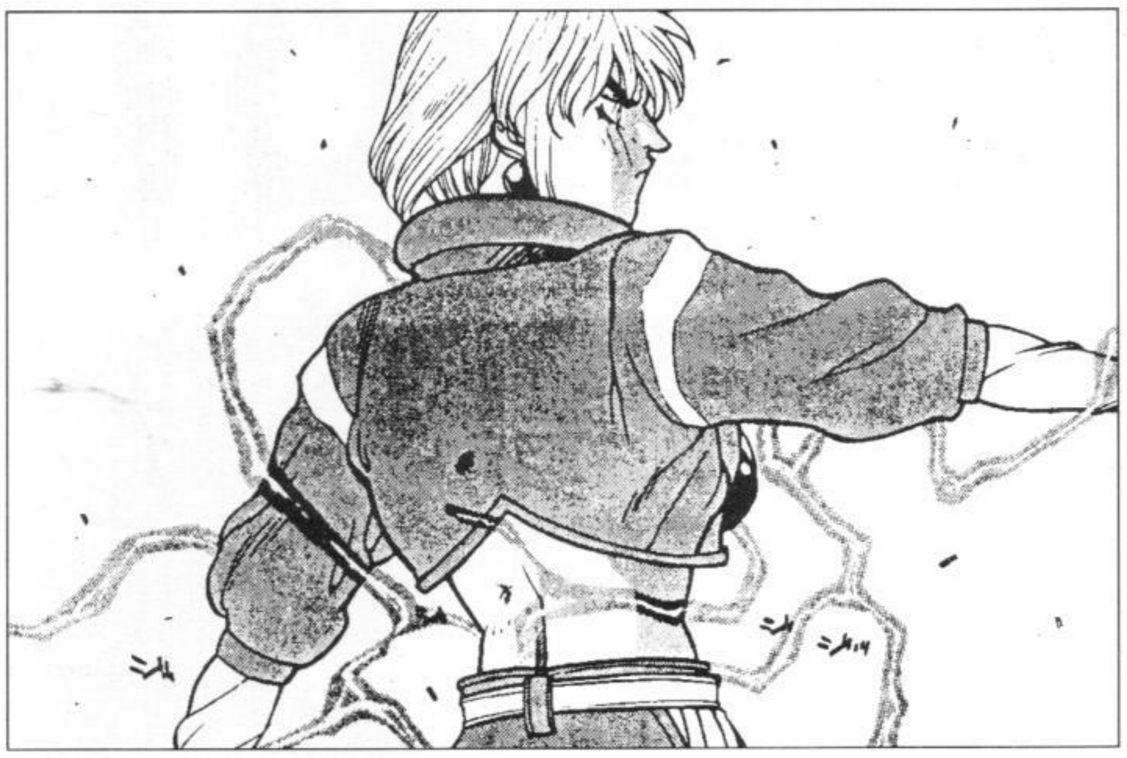
ROSS

Aprovechando que Manga Vídeo lanza este enero las cuatro OVAs de *Armitage III*, tema que ya tratamos en el Neko pasado, Norma apuesta por el mismo tema y edita el manga de *Armitage*. Esta política, que ya pusieron en práctica con el lanzamiento conjunto de *Neon Génesis Evangelion* parece que ha dado buenos resultados ya que la repiten, y eso tal vez signifique que en alguna otra ocasión se pongan de acuerdo para editar la versión animada y la de papel de algún otro producto.

Bueno, tras esta pequeña ida de olla, vayamos a hablar sobre el manga de *Armitage III*, que es lo que importa en este avance. El argumento es muy similar a su versión animada. Los androides creados para ayudar a los humanos en la construcción de la infraestructura necesarias para la vida en Marte evolucionaron, y la generación vigente (y legal), el la denominada Segunda, androides con aspecto enteramente humano pero con menos cerebro que una cucaracha que obedecen ciegamente cualquier orden de sus dueños, sea cual sea. Las utilidades de los Segundos son múltiples, desde llevarte el negocio, hacer las tareas caseras u otras tareas más placenteras (creo que me explico suficientemente bien). Pero al margen de esta generación "aceptada" existe una ilegal, los Terceros, mucho más evolucionados que sus antecesores porque incorporan sentimientos y razonamientos humanos, son capaces de sentir. Su existencia es casi un mito, todos hablan de ellos pero nadie ha visto uno (como los gamusinos). Vaya, menudo comentario más estúpido me ha salido....

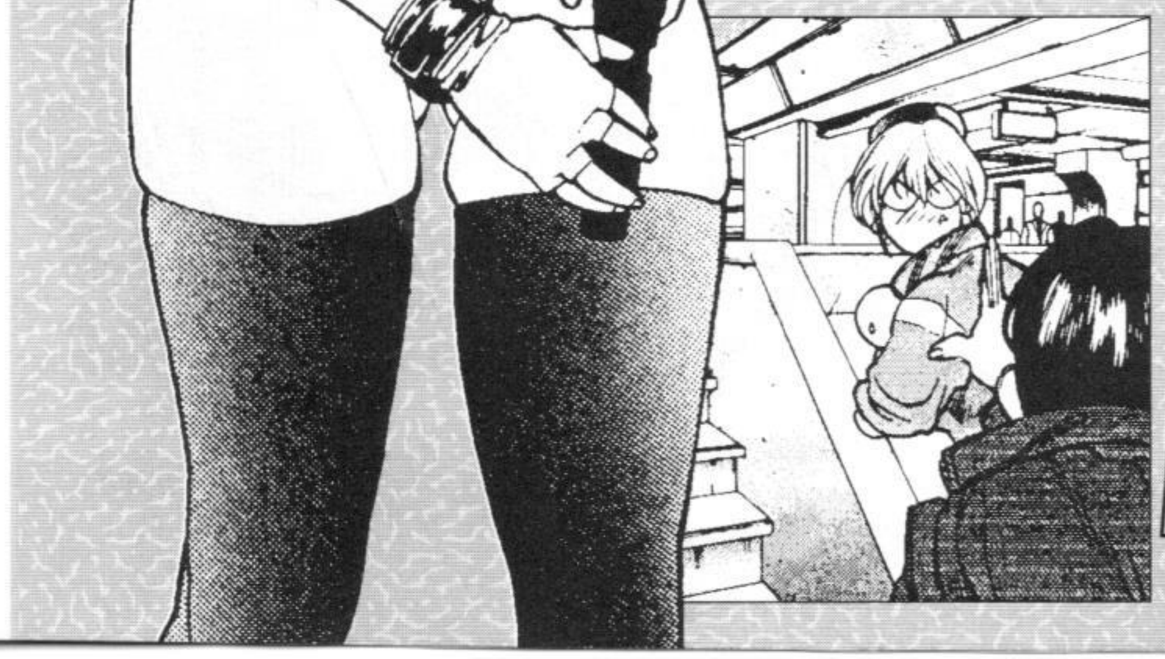


A Ross, un policía recién llegado, le asignan como compañero a un nativo del planeta, una chica llamada Armitage, con la que tiene que enfrentarse a una ola de asesinatos un tanto peculiar, ya que se dedican a matar a androides de Tercera generación. En una ocasión en la que logran acorralar al asesino, Ross descubre que su compañera Armitage tiene algo personal contra el asesino,



pues ella misma es un androide de tercera generación y por lo tanto un objetivo más que potencial para el asesino. A pesar de que es muy peligroso para ella que alguien conozca su verdadera naturaleza, Armitage es incapaz de matar a su compañero, tal vez porque sabe que él no constituye ningún peligro para su seguridad....

El manga sigue bastante fielmente la trama argumental de la OVA, añadiendo detalles, eso sí. En cuanto al dibujo, ése es tal vez el punto más flojo del manga. Comparado con el diseño de la OVA es bastante diferente, menos estilizado y con unas proporciones un poco extrañas. El aspecto añiñado de Armitage en la OVA es sustituido por una androide más adulta; a pesar de que la del manga tiene un carácter más infantil, al menos al principio, la del anime es más adulta, más concienciada sobre lo que realmente está pasando. Son dos géneros parecido pero diferentes, a pesar de estar inspirados en la misma historia. Pero, la verdad es que me gusta más el anime.



AVANCE

El dibujante de este manga, Tatsuya Ikegami, adapta el guión de Zarae Ohtama que a su vez se basa en la idea original de Iroyuki Ochi y Chiaki Konake (parece un juego de palabras). El estilo gráfico no está mal, no es una maravilla pero es resultón. Si os gustan mucho las OVAs, es indispensable que os hagáis con el manga.

por Ainoa Amperio

TOKIO BABYON

Tokyo Babylon tiene en total siete tomos; los 11 números de la edición española recogen sólo los tres primeros. En esos números conocemos a los gemelos Subaru y Hokuto Sumeragi, descendientes de una antigua familia de médiums, y a su amigo, el veterinario Seishiro Sakurazuka. Subaru es el decimotercer jefe de su familia, y por lo tanto debe asumir su cargo y su profesión, aunque preferiría no tener que hacerlo. Hokuto es un espíritu alegre, dedicada a su hermano, al que adora, y Seishiro, con su aire inocente, se dedica a perseguir a Subaru y a protegerle, ya que también posee poderes psíquicos. La única nube en esta relación es la indefinición que siente Subaru, y cierto sueño que le acosa respecto a haber visto antes a Seishiro, relacionado con una promesa. La narración de su relación avanza al tiempo de los diferentes casos de Subaru, que tienen relación con las tragedias cotidianas que suceden en Tokio: empleados insatisfechos, familias distanciadas, suicidios, violaciones, adolescentes aislados... debido a su carácter, Subaru tiene auténticos problemas para enfrentarse a esta realidad, y suele depender bastante del apoyo de su hermana y, desde que le conociera, de Seishiro.

El tomo cuatro empieza con una breve historia, *Crime*, en que una mujer intenta lanzar un maleficio sobre el asesino de su hija, que ha quedado impune: el espíritu de la niña se le aparece, y Subaru miente a la madre al decirle que su hija le pide que abandone su venganza. En la siguiente historia, *Save*, una chica solitaria cae en manos de una secta, regida por una mujer con poderes sobrenaturales, y en la que Subaru debe infiltrarse. Finalmente, la mujer ataca a Subaru, y Seishiro la asesina. Resulta imposible, después de esta historia, seguir creyendo que Seishiro es una persona inofensiva, y queda claro que persigue a Subaru con un motivo concreto.

El tomo cinco empieza de manera inofensiva con *Old*, una de las mejores historias auxiliares del libro, dedicada a la difícil vejez en la ciudad, y con *Box*, acerca de una chica que se aparece en una karaoke box, donde se suicidó cuando su amante casado la dejó.

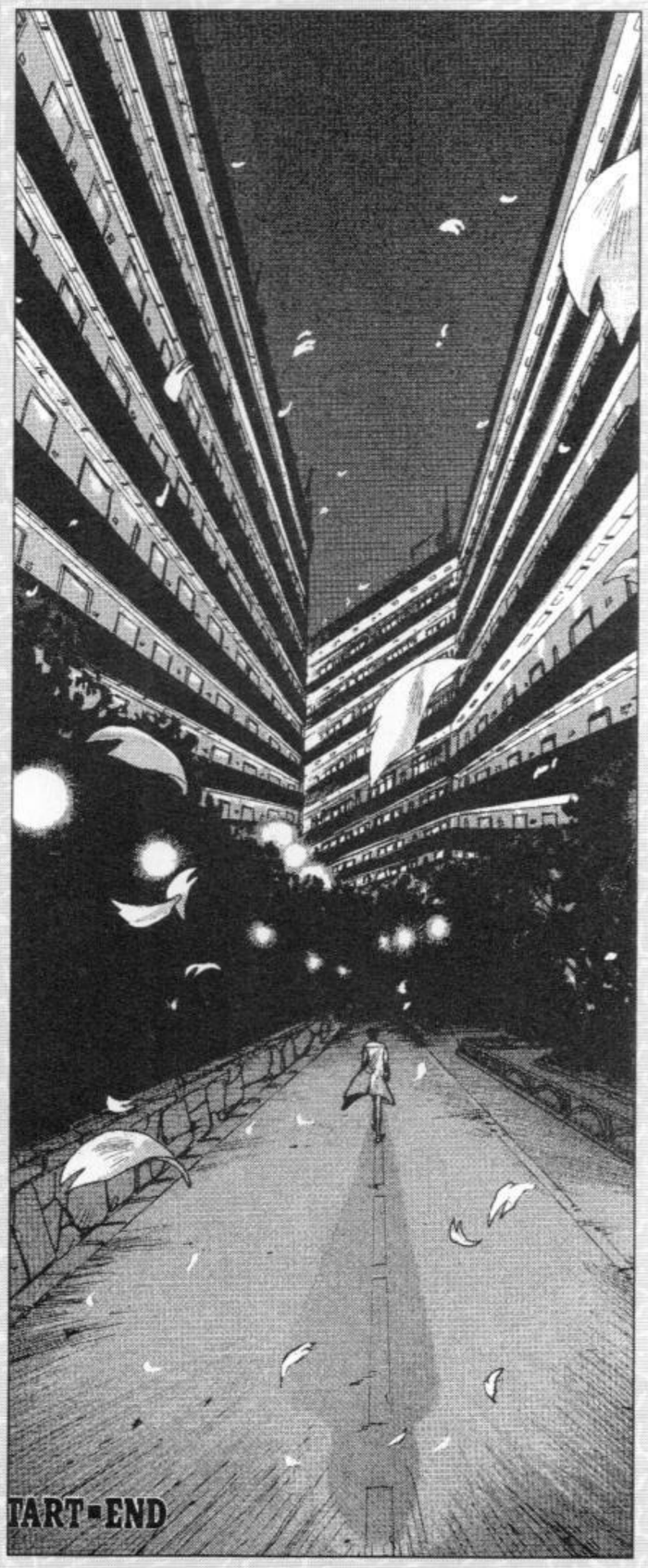
Pero la historia más importante del libro es *Rebirth*, en la que Subaru conoce a Yuya, un chico enfermo del riñón que necesita un transplante que no acaba de llegar; finalmente, su enloquecida madre ataca a Subaru con un cuchillo; Seishiro se interpone y resulta herido.

En el tomo siguiente, la historia continúa con *News*. Subaru le pide perdón a Seishiro: se siente responsable de su herida, por culpa de la cual ha perdido la visión en un ojo; Seishiro reacciona como si nada hubiera pasado, lo que sorprende a Hokuto. Yuya se entera de la acción de su madre, y los hermanos acuden a consolarle. En *Pair*, una historia acerca de un ciego deja paso enseguida a la trama principal: Hokuto previene directamente a

EPÍLOGO

Subaru contra Seishiro. Subaru se replantea qué es lo que siente de verdad por él. Finalmente, decide visitarle y confesarle sus sentimientos... pero cuando llega, Seishiro le dice que ha llegado el momento de cumplir su promesa.

El último tomo se titula *End*. Seishiro retiene a Subaru en un mundo astral de su creación y le explica la historia de lo que sucedió hace siete años. Subaru se encontraba solo, esperando a su abuela, cuando le atrajo el aire de maldad que emanaba de un cerezo. En sus ramas, Seishiro sostenía un cadáver, su última víctima, una niña. Impresionado por el carácter de Subaru, Seishiro le hizo la siguiente promesa: "La próxima vez que nos veamos, viviremos juntos durante un año... Tu carácter es opuesto al mío... eres amable, puro, sincero... y cuando seas un adulto, serás también así, y tu espíritu será igualmente puro. Cuando volvamos a encontrarnos, durante un año lo intentaré todo para amarte. Si al final de ese año siento verdaderos sentimientos hacia ti, te dejaré vivir. Si por el contrario no significas para mí más que este cadáver, entoces te mataré. Y por eso, hoy te dejaré partir."



El año ha pasado, y Seishiro le rompe un brazo casualmente y le golpea para demostrarle que no lo ha conseguido; él es el *sakurazuka-mori,* y logró su título de asesino matando a su propia madre; pese a sus esfuerzos, nadie ha significado nunca nada para él, ni siquiera Subaru. Hace años, marcó las manos de Subaru con pentágonos como su presa, y ahora se dispone a reclamarla; muy fácil, puesto que Subaru, completamente anonadado, ni siquiera se defiende. Seishiro se dispone a matarle, pero la abuela de Subaru ataca y le libera. Subaru queda gravemente herido y en estado catatónico. Hokuto acude a despedirse de él; le pide perdon, porque fue ella quien le presentó a Seishiro, y se va. Un mes después, Subaru tiene una visión al mismo tiempo que se reciben noticias de la muerte de Hokuto; Subaru se recupera, y declara entonces su intención de dejar sus estudios, dedicarse completamente a su trabajo y encontrar a Seishiro. "A ese hombre", promete, "yo mismo le mataré".

Éste es el final oficial de *Tokyo Babylon*; se espera que la historia continúe en la saga de *X/1999*. El tomo siete contiene dos capítulos auxiliares. En el primero, Seishiro reflexiona sobre cómo Subaru sí ha llegado a amarle, y revela que su profesión de veterinario es ideal para desviar hacia animales enfermos las maldiciones enviadas a él. En el segundo, Subaru sueña con Hokuto; ésta se deja matar para emplear una técnica secreta que, según ella, puede salvar a Subaru. Subaru es ya mayor, no lleva, obviamente, guantes, fuma y tiene un aspecto amargado. Mientras resuelve un caso de violencia doméstica con la ayuda del espíritu de una niña muerta, concluye con su ayuda que las gentes hacen el mal porque se encuentran realmente solos.

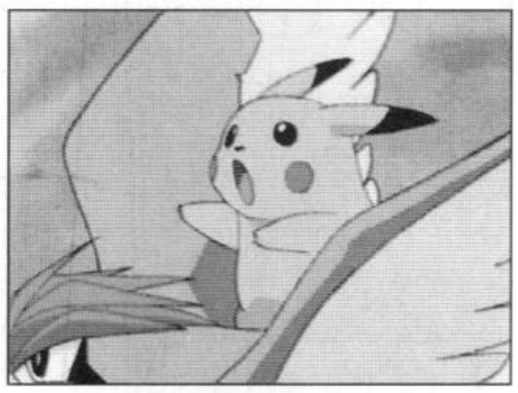
SPANISH FORCE

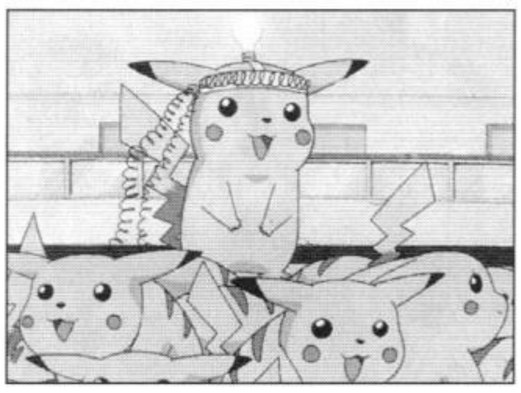
CAMALEON EDICIONES

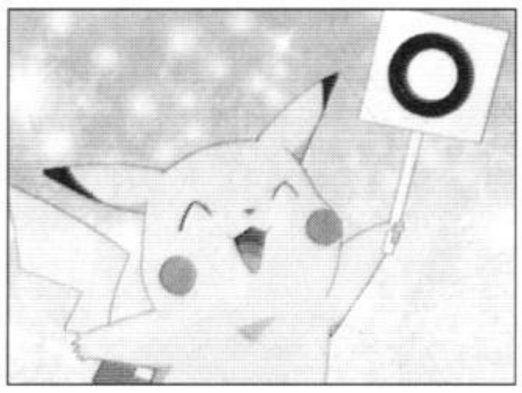
¡¡SEGURO QUE NUNCA HAS CONOCIDO UN GRUPO DE SUPERHEROES COMO ESTE!!

POR
DAVID CASAS
Y EMILIO GARCIA

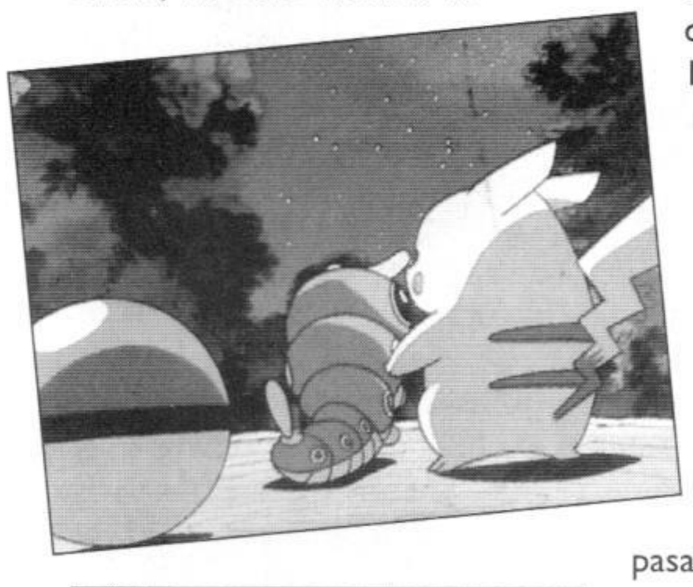
malaje



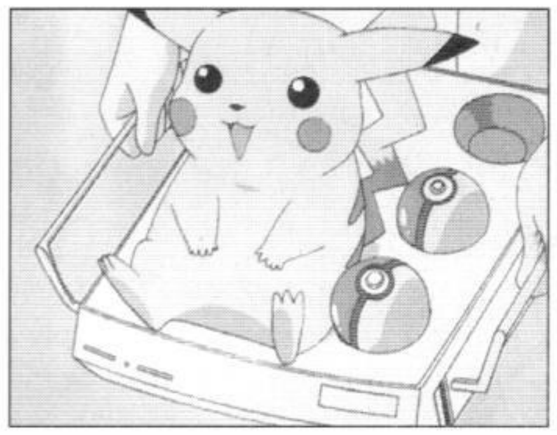


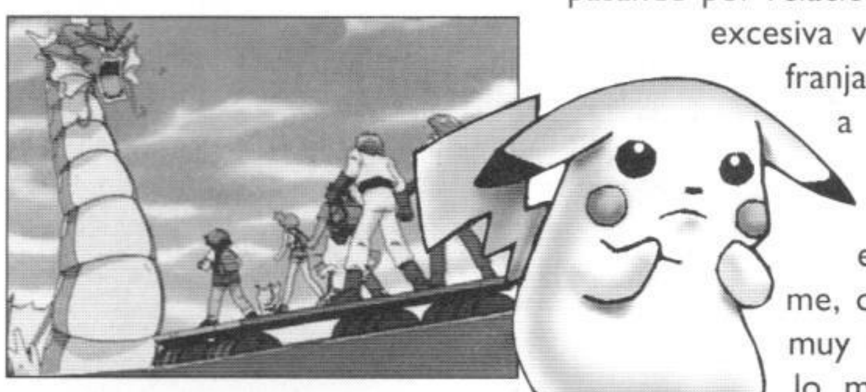


Es que es de cine. Mira que ya estamos acostumbrados a que nos traten así, a que cada vez que se habla de manga o anime se relacione en cuestión de nanosegundos con el sexo, la violencia y las bandas de skin-heads (¿no los visteis en *Marmalade Boy*?). Pues nada, más leña para el fuego: ahora, no sólo incita a la violencia más extrema, sino que encima provoca epilepsia. Sí, amigos, bajo la apariencia de un ratoncillo amarillo inofensivo y encantador los monos japoneses experimentan con sus hijos cómo controlar el mundo. Esto todavía no lo han dicho en ningún informativo... probablemente porque no se les ha ocurrido.



Lo de *Pocket Monsters*, serie infantil y chorra donde las haya, ha levantado polémica: desde titulares diciendo "Pikachu no llegará a España" como si de residuos nucleares se tratara, pasando por relacionarlo con la excesiva violencia de la franja horaria de 3 a 5 (mirad la programación y si encontráis anime, os felicito). Es muy fácil tomárselo mal, pero aquí en la redacción nos ha hecho mucha gracia, porque, al fin y al cabo, poco podemos hacer, dejando de lado protestar cuando se divulgan informaciones falsas como que los dibujos japoneses son difíciles de seguir, con una calidad técnica pésima y que no tienen nada que ver con cartoons como *Voltron* o *Speed Racer* (que se lo digan a Masami Suda.... y él sin saberlo). Eso sí que es lamentable, pero demos gracias a que aún quedan periodistas que hacen honor a su profesión y saben informar seriamente de las cosas, como en *La 2 Noticias* de TVE2, donde abrieron el informativo con este tema, lo comentaron como debe ser y añadieron que era sólo un caso aislado. Mientras tanto, las madres norteamericanas sufren por sus retoños y ya es seguro que el videojuego de Pikachu no se comercializará en los USA, ni aquí, creo. Y es una lástima, porque si en el próximo Salón alguna avispada tienda trae artículos de Pikachu en redacción habrá peleas para conseguir alguno, ¿no os entran ganas de ver algún episodio? Nosotros lo estamos deseando... sobretodo el del 16 de diciembre.





TEKNOMAN

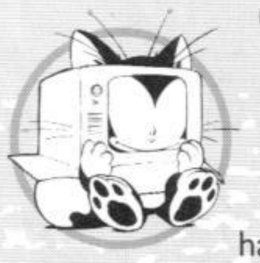
Telecinco casi es la cadena amiga de los otakus. Aunque en horarios tan extraños que necesitas logaritmos para saber cuándo emitirán ese capítulo que te falta, hay anime, que es mucho en estos días. Ahora mismo emiten una serie llamada *Teknoman*, uno de esos refritos americanos que, a pesar de tener títulos de crédito yankees, es japonesa.

En el siglo XXI, la Tierra está amenazada: una horda de cangrejos-araña que ataca a la población. Se trata de las tropas de Venemoid Wardlord Darkon, que ansía apoderarse de nuestro planeta. Para intentar liberar a la Tierra de esta horrible amenaza, hay un grupo especial, los *space knights*, dirigidos por el comandante Jamison, y que cuentan con la inestimable ayuda de Teknoman, Slade bajo su forma de superhéroe. En realidad es Ness Carter, el único superviviente de una expedición formada por toda su familia que fue atacada por Darkon. Slade puede transformarse gracias a una cámara donde el poder de su teknocristal aumenta y hace posible que una súper armadura envuelva su cuerpo, le dote de poderes sobrehumanos y de armas de energía cuántica.

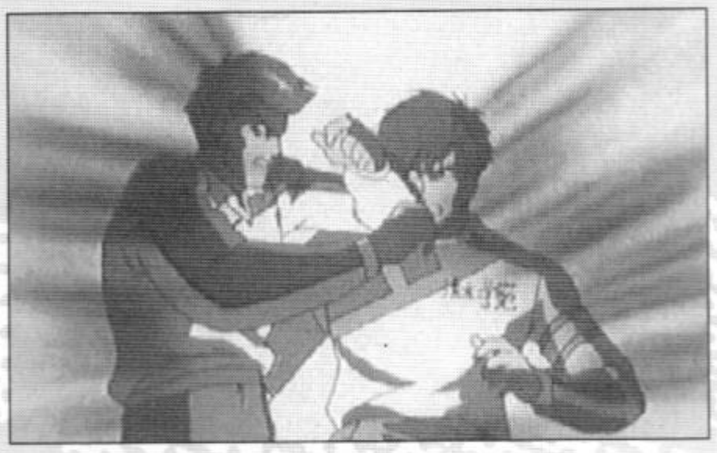
El único problema de Slade no es que debe combatir contra su propia familia, ahora siervos de Darkon, sino que encima debe evitar junto al resto de los *space knights* que las teknopods se reproduzcan el la Tierra e influyan a los humanos. El tema no es el más original del mundo, está un poco trillado, pero si te tomas la molestia de seguir con un poco de interés la historia no está tan mal.

SHOOT!

por Annabelle Petit



Telecinco está emitiendo desde hace un tiempo una nueva serie sobre el deporte rey en España: *Aoki densetsu shoot!*, con el fútbol entre equipos de instituto. Increíblemente, han conservado el título original, aunque haciendo una chapuza de montaje en el que se ve, al fondo, el título en japonés y, encima, el *shoot* en letras fluorescentes y bastante cutre, que da un poco de pena y nos hace sospechar que había algo de prisa por empezar a emitir la serie. Pero es un mal menor si lo comparamos con que han dejado intacto el resto del opening e incluso la canción. Un lujo al que los pobre otakus españoles no estamos acostumbrados.



Y no sólo se han enrrollado dejando el opening y ending original (aunque el ending lo cortan sistemáticamente y aún no lo he podido escuchar entero, a pesar de que me han dicho que alguna vez sí lo han dejado hasta el final).

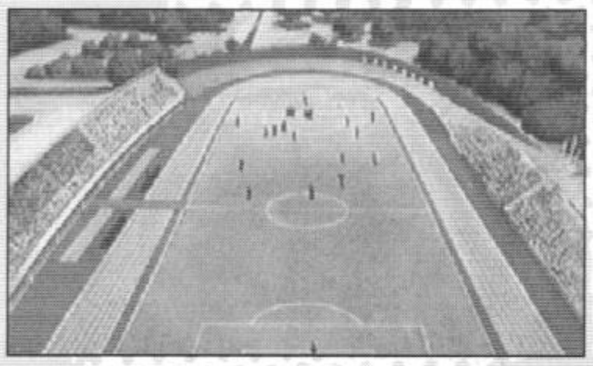
¡¡Pero es que además han dejado los nombres originales!! Sí, amigos, aunque no os lo creáis, podemos llamar a los protagonistas por sus nombres verdaderos, aunque como punto negativo el doblaje es de pena, pero de mucha pena.

Después de explicaros por qué esta serie merece especial atención para un otakuguai purista, para el simple aficionado la fútbol también es un verdadero hallazgo. Y eso se debe, principalmente, a que los jugadores son humanos. Con esto no quiero decir que en el resto de anime deportivos de fútbol sean extraterrestres ni del planeta Kripton, sino que hay que reconocer que en la mayoría de estos animes los protagonistas parecen tener superpoderes o haber trabajado en un circo como acrobátas. Todos son fuertes, tienen unos tiros milagrosos que ríete de los ataques de Son Gokuh en cuarta y encima son buenos estudiantes, tienen éxito con las chicas y saben cocinar, una maravilla de chavales... y muy, muy irreales. En cambio, en *Shoot!* se respetan las leyes de la gravedad, el campo es de un tamaño coherente, (no tardan capítulo y medio en llegar la medio campo, por ejemplo), hay alguna que otra falta y los jugadores son estudiantes normales y corrientes. Ya era hora de que se atrevieran con una serie realista, porque las fantasmadas de algunas series deportivas eran para echarse a reír.

Pues el caso es que la historia comienza cuando Toshi decide entrar en el club de fútbol de su instituto y conoce a Kasumi Endo, su preciosa mánager, de la que se enamora. En el club acaban entrando dos amigos suyos, Kenji (el portero), y Kazuhiro, un fantástico delantero. Al

Las peripecias del equipo de fútbol del instituto Kakegawa están basadas en el manga de Tsukasa Ooshima, donde da vida a Toshi, Kasumi, Kenji, y al resto de personajes del equipo.

Como era de esperar, ya que el anime está basado en este manga, la historia es la misma. Nuestro amigo Toshi quiere entrar en el club de fútbol de su instituto, y tras mucho pensárselo decide intentar hacerse un hueco en el equipo. Por lo pronto, le hacen lavar un montón de ropa, que se supone es un entrenamiento especial. Cuando estaba meditando en su triste suerte como lavandera, conoce a Kasumi, una chica muy guapa que ha decidido ser la mánager del equipo. Lo malo de Kasumi es que frecuenta unas compañías un poco peligrosas, el grupo de matones del instituto, pero a ella eso no parece importarle. Cuando Toshi pierde su cartera va a su casa a devolvérsela, y es acogida con los brazos abiertos por la familia del chico, ilusionadísima con que su Toshi por fin traiga chicas a casa, y disfrutando como locos enseñándole las fotos de cuando era pequeño. En uno de los álbumes, Kasumi ve varias fotos de Toshi con Kenji y Kazuhiro, de cuando jugaban juntos, y decide ficharlos para su equipo. Pero ninguno de los dos está dispuesto a volver a jugar, aunque se lo pida una chica tan guapa como ella. Toshi está decidido a entrar en el equipo, y en la prueba se enfrenta a Kamiya, que ha visto algo en él y quiere comprobar hasta dónde puede llegar. Se da cuenta de que no se había equivocado, Toshi es un buen delan-



principio no querían volver a jugar, pero acaban formando parte del equipo de su instituto, el Kakegawa. Cómo no, su objetivo es ganar el campeonato interescolar, por lo que deben ir enfrentándose con diferentes equipos muy fuertes y que deben superar para llegar a la final, mientras Kasumi intenta convertirse en idol singre. Muy típico, como veis. Algunos le ha encontrado ciertas similitudes con el *Touch!* de Mitsuru Adachi. A saber, chico bueno, es decir, Toshi (Tatsuya), enamorado de la mánager del equipo, Kasumi (Minami), pero que parece sentirse atraída por otro, el mejor de equipo (Yoshiharu Kubo/Katsuya). Pero la fatalidad hace que éste muera, en *Touch!* atropellado y en *Shoot!* de enfermedad, y que después del dolor todos se vuelquen en ganar en memoria de su capitán, y que Toshi se esfuerce aún más. Si lo miramos así sí que se parece mucho a la obra de Adachi, pero no creo que debamos ser tan quisquillosos, si empezamos así nos costará mucho encontrar un manga totalmente original, y *Shoot!* sigue teniendo mucho interés.

Ahora tampoco os dejéis engañar por lo que hemos comentado acerca de esta serie; es cierto que es real, con chicos adolescentes con limitaciones normales en cualquier chico de su edad, pero no olvidéis que es manga y su eterna afición a crear técnicas imposibles, como entrenarse para parar faltas usando una escalera, defensas raras, maniobras psicológicas y demás idas de olla. Es entretenido, casi siempre consiguen sorprenderte y logran que los veinte minutos pasen rápidamente. El diseño de personajes merece una mención especial, está muy logrado, es bastante real y las proporciones están muy bien cuidadas, sobretodo porque los chicos son normalitos, no unos tíos hipermusculados. Y la animación no es una maravilla como en *Escaflowne*, pero a pesar de ser la típica de serie de televisión es bastante buena y al menos se mantiene constante, con lo que no te das cuenta de los saltos de calidad que tienen otras series. No se trata de una serie excesivamente larga, sino que es una mediana, 58 capítulos: ni mucho ni poco.Aunque seguro que cuando acabe, lamentaremos que no dure aunque sea un capítulo más.

OPENING ANIME SHOOT!

tero y, sobretodo, tiene mucha voluntad, no renuncia ante nada para conseguir su objetivo. Con un poco de ayuda, acaban convenciendo a Kenji y Kazuhiro para que también jueguen junto a Toshi, como en los viejos tiempos, y con ellos el equipo tiene muchas más posibilidades de ganar el campeonato.

El guión es casi el mismo, pero lo que más llama la atención de este manga es la diferencia de estilo respecto al anime. El dibujo del manga no es malo, lo que pasa es que si lo comparas con el diseño de su adaptación, que particularmente nos gusta mucho, acaba perdiendo. Los ojos están poco definidos, aunque las escenas de acción están muy cuidadas y no hay fallos ni de proporción ni de movimiento. Pero, como siempre, lo mejor del manga es que suele ser más divertido que su versión animada, los personajes se comportan más extremadamente y te hacen reír más. Tal vez es por eso que normalmente escogemos el manga antes que el anime...

Continuará...

¿Todavía no tienes <u>nuestro catálogo 98</u>?
En tonces no sabrás que te-
nemos los mejores precios
en tomos de importación:
¡tan solo 780 ptas.! Sí, habeis
leído bien: ¡ 780 ptas.!
(I"s, Ranma, X Clamp) y la
mejor gama de art books
también a los mejores
precios.

¡¡¡Y no es material de segunda mano!!!

¿A qué esperas para pedir el catálogo?

Via Laietana 29 08003 Barcelona
Tlf. (93) 310 43 52 Fax (93) 310 45 21

MERMAID SCAR

Hace ya unos cuantos añitos que los fans de *Ranma* y de Rumiko en general nos quedamos muy sorprendidos por su otra cara, la que no conocíamos: su saga de las sirenas. Dejaba completamente de lado sus locuras, sus relaciones extrañas y las transformaciones, pero nos contaba una historia nueva y aterradora. Las sirenas, esos seres medio humanos con cola de pez, que todos identificamos como bellos, hermosos y con una voz adorable, se convierten para Rumiko en seres oscuros, tal vez malvados, pero con el poder más buscado por la raza humana desde generaciones: la inmortalidad.

Rumiko centra sus historias en la vida de Yuta, un inmortal de unos 500 años que por fin, tras mucho tiempo viviendo en soledad, ha encontrado a Mana, otra inmortal. Yuta quiere volver a ser humano, quiere envejecer y morir cuando llegue su momento, porque la inmortalidad ya ha perdido su encanto para él. Por eso ambos llegan a un pequeño pueblecito costero atraído por los rumores de monstruos en la bahía. Una vez allí les comentan que la madre de un niño que conocieron en el tren sufrió un accidente muy grave en el mar, en el que murió su marido, que ella logró salvarse y se recuperó increíblemente de sus gravísimas heridas. Yuta sospecha que es inmortal, tal vez una sirena, y empieza a investigar para descubrir si por ese lado hay algún modo de volver a ser humano, sobretodo después de que una de sus nuevas amistades se convierte en un alma perdida ante ellos y deben matarla para que no acabe con sus vidas. Esta segunda adaptación de la saga de las sirenas, *Mermaid´s scar*, tiene un look algo diferente que el de *Mermaid Forest*. En primer lugar, el diseño de personajes es de Kumiko Takahashi (no, no tiene nada que ver con Rumiko), el mismo de *Tokyo Babylon*. Se desvía bastante del estilo general de la obra de Rumiko, que era mucho más fiel en la anterior OVA, pero personalmente es un cambio que no me molesta en absoluto. Porque es lo que más cambia, el diseño, ya que el espíritu de la obra sigue siendo el mismo, e incluso este diseño tan atractivo y esos ojos tan angelicales hacen que el verdadero malo de la historia sea aún más inquietante. Tampoco vamos a explicar exactamente de qué va la trama, porque lo mejor es que os la encontréis vosotros mismos a medida que vayáis viendo esta OVA.

Manga Vídeo parece estar dispuesta a mantener su anunciada política de retomar la edición de anime en España lanzando menos títulos, de mayor calidad, y cuidando más su edición. De momento las cintas de *Evangelion*, el Genesis:03, han mejorado bastante, y es cuestión de ver si se mantendrá. Por lo tanto, no es como hace unos años, que había muchos lanzamientos, un poco caótico, y que muchas veces no comprabas porque no lo conocías. Pero de un tiempo a esta parte ese aspecto ha mejorado considerablemente, sobretodo en lo que a los nuevos títulos se refiere. Los lanzamientos de enero son dos, pero fuertes: por un lado el *Genesis:04* de *Evangelion*, donde ya se supera la mitad de la serie, con un capítulo, el catorce, bastante extraño pero en el que, por fin, Rei habla... para no perdérselo, porque el diálogo es digno de nuestra autista favorita. Y empieza a distribuirse la primera parte de la OVA de *Armitage III*, que finalizará en marzo, y en el que os veréis introducidos en el Marte del siglo que viene, e incluso por partida doble si os decidís también por el manga, que comentamos en este mismo número.

Para febrero tampoco hay una avalancha de novedades. De anime hay dos, la continuación de la serie de *Street Fighter*, en concreto el volumen seis, y *El Hazard*, que comentamos ampliamente en las páginas a color. Y aunque no sea anime, también empezará a distribuirse la serie de animación de *Spawn*, por si a alguno le interesa saberlo...

DAVID RAMÍREZ

B³

- Bueno
- Bonito
- Barato

¿Qué más quieres?

Miniserie de 6 números
más un especial nº 0
250 ptas. - 24 pags.

DE VENTA EN LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

CAMALEÓN EDICIONES

EL AÑO NUEVO EN JAPÓN

Aunque ya haya pasado, nos ha parecido interesante dedicar este espacio dentro de cultura para hablaros de las tradiciones con las que los japoneses empiezan el año.

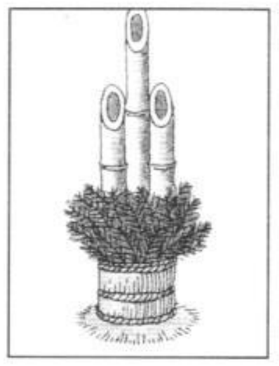
Shoogatsu es el nombre del primer mes el año, pero en general se aplica a los tres primeros días del año (*sangaichi*), durante todas las tiendas y empresas cierran para celebrarlo.

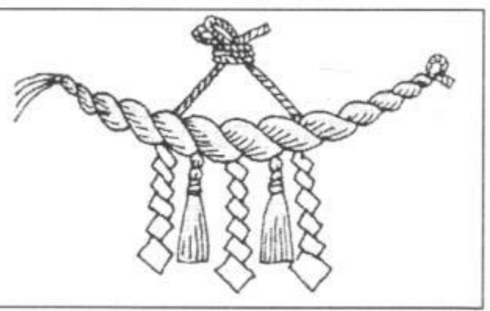
Según la tradición shinto, *toshigami* (dios del año nuevo), entra en las casas el día de año nuevo. Para recibir al kami limpian la casa a fondo, desde los tatamis hasta el suelo debajo de ellos, cambian el papel de los *shoojis*, etc, y normalmente empiezan la limpieza a mediados de diciembre. Una de las muchas tradiciones del Año Nuevo es poner el *kadomatsu,* un adorno elaborado con ramas de pino, paja y bambú, situado a ambos lados de la puerta de la casa, y que sirve para que el kami encuentre la casa. Expresan el deseo que los habitantes de la casa pasen el nuevo año con salud; el pino por sus hojas siempre verdes y el bambú por crecer recto. También colocan *shimenawa*, una cuerda de paja de arroz decorada con finas tiras de papel que purifican el lugar donde se encuentra.

Una de las tradiciones más arraigadas en los días de Año Nuevo son las targetas de felicitación. Se envían a los amigos y conocidos, e incluso a los clientes, y si se envían antes del 25 de diciembre en Correos las guardan hasta el día de Año Nuevo, en el que se reparten todas juntas.

El día de año nuevo todos se visten con sus mejores kimonos y van al templo para asistir al paso de un año a otro. La campana del templo debe tocar 108 veces, y es tradición que los asistentes lancen monedas para asegurarse la buena suerte. En los pueblos pequeños no hay problema, pero en las grandes ciudades es muy difícil que puedan acercarse al templo para lanzar su moneda, así que la tiran desde su posición. Así que si alguna vez pasáis el Año Nuevo en Japón, poneos una capucha si estáis en Tokyo, por ejemplo, y entenderéis por qué la mayoría de japoneses se la ponen si acuden a los templos de la ciudad.

La comida también es una parte importante en la celebración del Año Nuevo. Los ingredientes de la cocina de Año Nuevo son muy caros, y las amas de casa preparan grandes cantidades de comida (llamada *sechi ryoori*), para poder descansar tranquilas durante las fiestas. En el paso de un año a otro se come *toshikoshi soba*, unos fideos largos que se supone que dan suerte (como nuestras uvas, vamos). También se come *mochi* (pastelillos de arroz duro), osechi y beben *otooso*, sake dulce con plantas medicinales en maceración. Como decoración, en las casas suele colocarse una pequeña pirámide de pastelitos de arroz con una mandarina encima, que se coloca en un lugar destacado de la casa y que todos los miembros de la familia comen pasadas las fiestas de año nuevo. Pero quizás lo más importante es que el día 2 de enero es una de las pocas ocasiones en las que los japoneses pueden ver al emperador, permitiéndose la entrada en el Palacio Imperial a miles de personas.





Estos son tres adornos tradicionales, el kadomatsu (de paja y bambú), el adorno de Año Nuevo y shimenawa, que se supone purifica el lugar.

En el mismo estilo que nuestros programas de fin de año, en Japón se emite el *Koohaku utagasen*, un programa en el que dos equipos de cantantes, el femenino, aka (rojo), y el masculino, shiro (blanco), compiten entre ellos cantando, claro. Los equipos están formados por doce componentes, cantantes que han tenido éxito durante ese año, y es uno de los programas más vistos ese día. Como aquí, vamos.

Ranma y Akane llevan uno de los preciosos y costosos kimonos que se lucen en las ocasiones especiales, como Año Nuevo

Este mes nos ha dado por las costumbres japonesas, qué se le va a hacer. Vamos a daros una normas básicas de comportamiento por si alguna vez vais a Japón o de visita a una casa japonesa.

Es de buena educación confirmar la cita por teléfono aunque ya hayáis sido invitados y concretar día y hora, y no pasarse sin avisar. Tampoco se os ocurra presentaros antes de lo convenido, que quedaríais fatal. Siempre debes avisar de tu llegada o pulsando el timbre o golpeando la puerta. Si no abren, entrar diciendo *gomen kudasai*, y recordar que, te abran o entres tú, debes cerrar la puerta a tus espaldas e intercambiar saludos con tus anfitriones en el recibidor, no entrar alegremente como Pedro por su casa.

Y ahora, los zapatos. Todos sabéis que los japoneses tiene un pequeño escalón en el recibidor, en el que se quitan los zapatos y se ponen zapatillas, o quedan en calcetines. Pues no es tan fácil como parece, hay ciertas normas a seguir. Debes descalzarte al subir el escalón, seguidamente arrodillarte y colocar los zapatos mirando hacia la puerta, preparados para ponértelos al marchar. Es de buena educación llevar a tus anfitriones un regalo, que debes entregar en el comedor, pero ten en cuenta que si son flores o comida que debe guardarse en la nevera (artículos perecederos en general), debes entregarlo en el recibidor. En cuanto a la comida, hay una manera especial de coger los palillos, primero con la mano derecha, luego con la izquierda y de nuevo con la derecha. Aunque la mayoría de los japoneses no lo saben, lo hacen sin darse cuenta, así que quedarás muy bien. Si hay alguna cosa que no te gusta, es mejor que no lo comas, a tus anfitriones no les molestará. Y ahora, algo muy importante: nunca, JAMAS, claves los palillos en el arroz verticalmente. No sólo es de mala educación, sino que únicamente se hace en las ceremonias religiosas, al ofrecer comida a los muertos, y claro, da un mal rollo impresionante. El resto de normas en la mesa son muy lógicas, no comerte todo el plato que te gusta, no pasar comida de un plato a otro, etc. Ah, y es de buena educación sorber el soba, los boles de caldo con carne y fideos de arroz tan típicos.

El resto de detalles son muy sencillos, dar las gracias por la comida, y cuando vuelves a encontrarte a la persona que te invitó decirle que lo pasaste muy bien y volver a darle las gracias. Como veis, es bastante parecido a las costumbres occidentales, porque, como dice un amigo japonés, a pesar de vivir en la otra punta del mundo, el sentido común es el mismo.

por Annabel

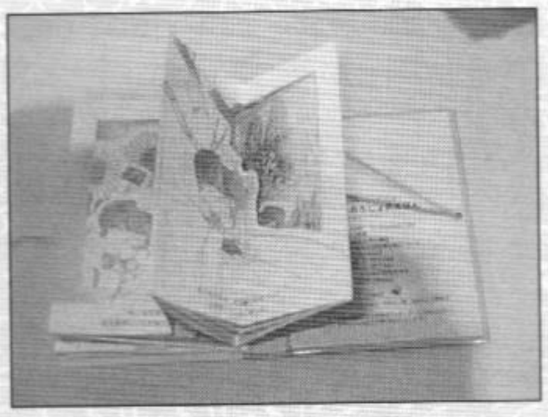
DE COMPRAS

Todos conocen al grupo de chicas que han revolucionado el shojo manga, el cuarteto de las Clamp. Sus obras, su estilo característico, han enamorado a millones de lectores de todo el mundo, tanto chicos como chicas, desencasillando un poco eso del manga sensibilero y ñoño (de lo que no tienen un pelo; si no os lo creéis, echadle un vistazo al epílogo de *Tokyo Babylon* de este mismo número).

Pero lo que nos ha traído a esta sección de curiosidades es un cuento infantil de estas chicas. Sí, habéis oído bien: para los niños. Tranquilos, no matan a nadie, nadie se queda sin cabeza ni le rodean los cerezos en flor. Es de lo más tierno y entrañable.

Ya sólo con verlo, alucinas. Se trata de un librito pequeño, de 11x14, en colores rosados. El título ya te lo dice todo: *El libro de dibujos de la princesa Mokona*, y en la portada aparece un superdeformed de Mokona Apapa con cetro, corona y manto, con unos pajarillos recién salidos de *Wish* y con un castillo al fondo. El librito cuenta con unas prácticas cintas de color rosa para cerrarlo y otra en el lomo para... ¿colgarlo? En fin, para lo que sirva. Y cuando lo abres, la sorpresa: es desplegable, de esos que el dibujo "sale" hacia ti. En él se narra la vida de la princesita Mokona.

Empieza así: "Hace mucho tiempo, en un país llamado Clamp, vivía una princesita. A pesar de ser pequeña, era muy mala (en la ilustración, Mokona molestando al resto de componentes de Clamp). Va al jardín con dulces y una pala, y empieza a arrancar flores para plantar caramelos. ¡La princesa Mokona ha sido mala! Todas las flores se enfadan y le pegan. Y la princesita se va a llorar a los brazos de la reina". Éste es el texto que acompaña a los dibujos, pero si le das la vuelta, por detrás viene la historia, un poco más larga, donde también incluyen la moraleja. Una monería que cuesta 1400 yenes en Japón y que es, más que nada, un capricho, pero que no pudimos resistir...



Con algo de retraso, este mes hemos decidido completar esta sección de curiosidades varias con una selección de merchandising de *Evangelion* poco menos que peculiar. Vale, ya han pasado las fiestas, pero estos artículos muy dificilmente llegarán al mercado español, y nos hacía ilusión enseñaros lo que se puede hacer con un poco de imaginación. Como este EVA09, que un aficionado mañoso ha adaptado para descubrirnos, por fin, cómo es que este modelo de producción tiene esos labios tan provocativos. Es increíble lo bien que se lo ha montado, y no hemos parado hasta poderlo incluir en alguna parte.

Si no os gustan las maquetas o ésta en concreto no os llama la atención, tranquilos, tenemos más cosas. Como, por ejemplo, lo último en merchandising: el teléfono móvil de NERV. Porque, claro, es necesario estar en contacto por si un Angel ataca, o por si Shinji se deprime, o esas cosas, y, ¿qué mejor que un móvil con su funda de piel con el logro grabado y que encima puedes escoger en dos

Seguro que todos, en algún momento de vuestra vida de otaku, habéis visto algún anime y os habéis quedado prendados de la música, ya sea del opening, ending, o de alguna pieza instrumental de la background music. Ahorráis un poquillo (gracias a Dios, los cds de anime ya no son tan caros y no has de dejar de comer para comprarte uno) y vais alegres y confiados a la tienda para haceros con ESA maravillosa melodía. A veces hay varios cds donde elegir, y escoges o el que tiene más cortes o el de la portada más bonita, eso si el dependiente de la tienda no sabe exactamente de qué van.

Llegas a casa contenta e ilusionada, pones tu cd... y se te cae el alma a los pies porque tu adquisición es un Cd drama, todo de diálogos. Que está muy bien, ojo, si sabes japonés y te interesa la conversación, pero te encuentras con que eres un poco más pobre y sigues sin tener la canción que buscas. O el compacto que compraste no la incluye, o es sólo instrumental, un karaoke, etc.

Pues esto, queridos otakus, pronto acabará. Porque parece que no sólo nos pasaba a nosotros, sino que los japoneses se encontraban ante el mismo problema, y decidieron solucionarlo con los CD singles. Se trata de un single (como su propio nombre indica), donde se recopilan las canciones más solicitadas, se supone; openings, endings, etc. Cosa que va muy bien, porque hay veces que quieres una sola canción, y por un módico precio la consigues, y encima dos versiones: la vocal y la versión karaoke, que parece que últimamente en los Salones tanto del Cómic como del Manga se está poniendo de moda, eso de cantar canciones de anime. El precio es un poquito más caro que un cd SM, porque son japoneses, pero hay varios puntos a su favor: sabes exactamente lo que compras, la calidad es superior y encima el cd es una monada; éste que reproducimos aquí está a tamaño real, para que os hagáis una idea, pero tranquilos que en vuestra cadena o reproductor normal suena muy bien (totalmente comprobado). De momento quien tiene un buen catálogo de este producto es Continuarà, y a través de su catálogo de venta por correo podréis haceros con alguno. Os aseguro que es la mejor opción antes de arriesgaros a comprar a ciegas. Lo más fácil de encontrar son los opening, ending (todos los que vayan saliendo en Japón, claro), canciones especiales que más tarde pueden ser recopiladas en Vocals collections, o compactos como éste, de *Clamp gakuen tanteidan*, que se grabó años antes de que se planteara la actual serie de anime. Voy a acabar convirtiéndome en una adicta a estas monadas. 🐾

tonos, negro y plateado? También incluye una bonita placa donde puedes grabar tu nombre, grado y número de identificación por si te lo dejas por ahí perdido. Si crees que lo has visto todo con este móvil, preparaos para el mejor bolígrafo de la serie: este bonito modelo que simula ser uno de los *entry-plugs* de los EVAs, en concreto del EVA 01. Como es bonito y caro, viene con su fundita de piel para guardarlo, y es un regalo ideal para un otaku fan de *Evangelion*.

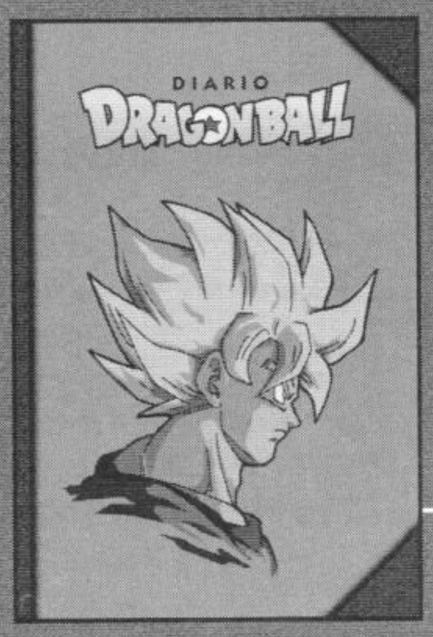
Y si no le gustan ni los móviles ni escribir, podéis probar con algo perfectamente reconocible: la cartera que llevaba Shinji en el episodio cuatro cuando huye de NERV sin rumbo fijo. No es broma, la anunciaban así. Ahora puedes sentirte como un verdadero piloto de EVA, o al menos llevar algo que él también llevó. Y también podríais encontrar esta figura de Rei tallada en cristal, ideal para ponerla en la vitrina de casa si eres fan de la preciosa autista de la serie.

Todos estos artículos son caros, y muy difíciles de encontrar en Occidente, donde alcanzarían precios exagerados. ¿Hacemos apuestas por lo que cobrarían por el teléfono de NERV si funcionara en nuestro país? ¿O por el bolígrafo? Así que estad atentos por si aparecen en algún Salón... e id ahorrando para ese momento, que os hará falta. 🐾

MERCHANDISING

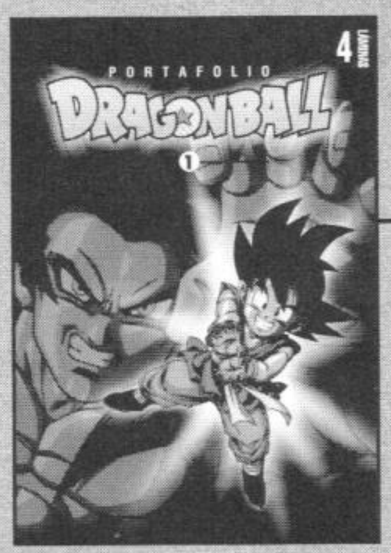
DRAGON BALL

DIARIO



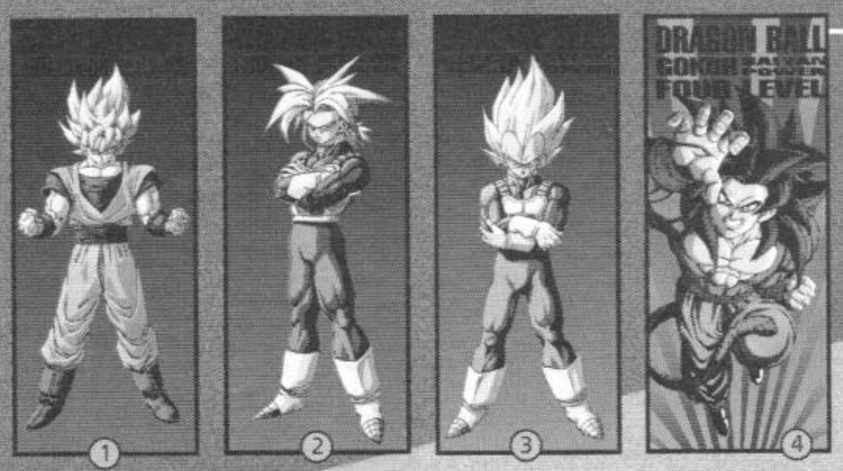
Diario personal
con 160 págs. a color.
(disponible en castellano
y catalán)

PORTAFOLIO



Portafolio de lujo con
4 láminas ilustradas
de 30x42 cm.

MAXI-POSTERS



Posters
gigantes
de 58x140 cm.

¡Por fin llega el primer juego de rol
con cartas coleccionables en castellano!
Una fantástica caja que incluye 2 barajas,
tablero, dado, fichas y manual.
¡Conviértete en tu personaje preferido!

JUEGO DE ROL
CON CARTAS COLECCIONABLES

NORMA Editorial

Distribución:
c/ Almogàvers, 223. 08018 - Barcelona.
Tel.: (93) 309 30 09. Fax: (93) 309 10 74.
http://www.norma-ed.es

Dragon Ball © 1989
Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japón)

¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

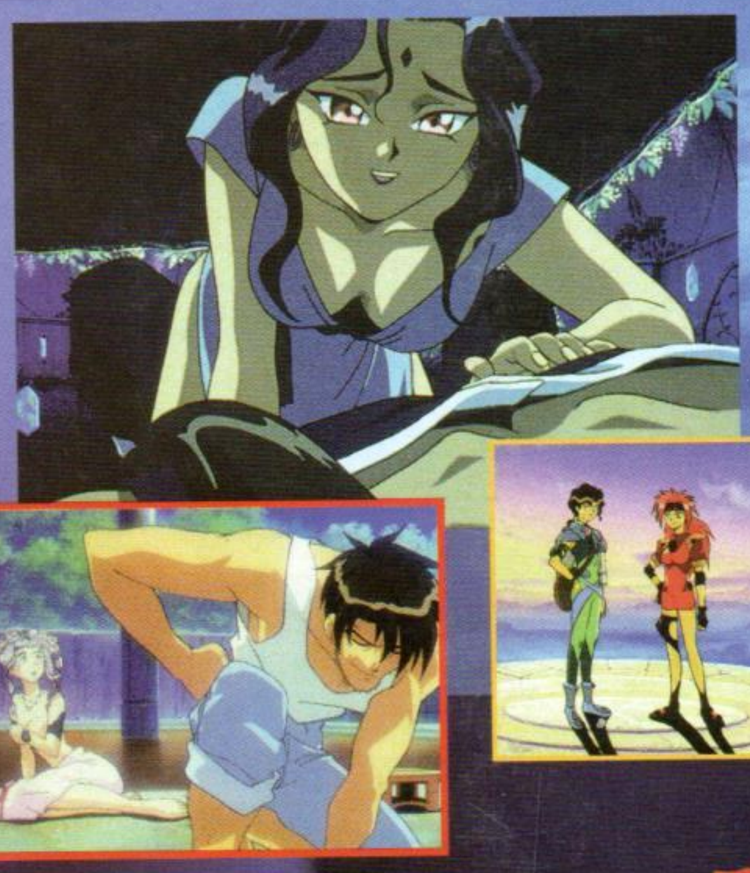
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

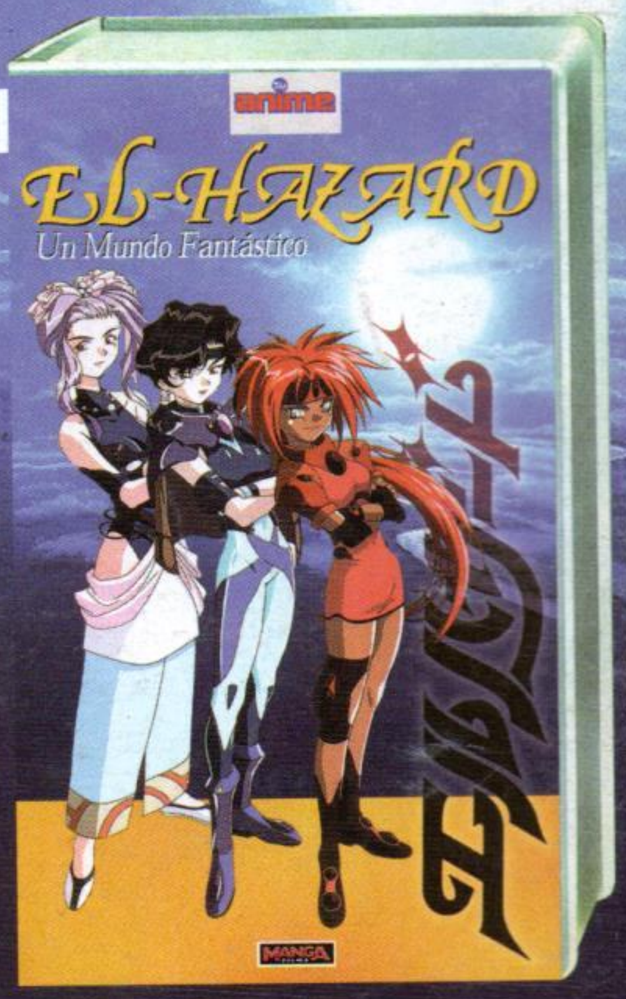
Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.cambrescat.es/chunichi

EL-HAZARD

Un Mundo Fantástico

A LA VENTA A PARTIR DEL 18 DE FEBRERO DE 1998

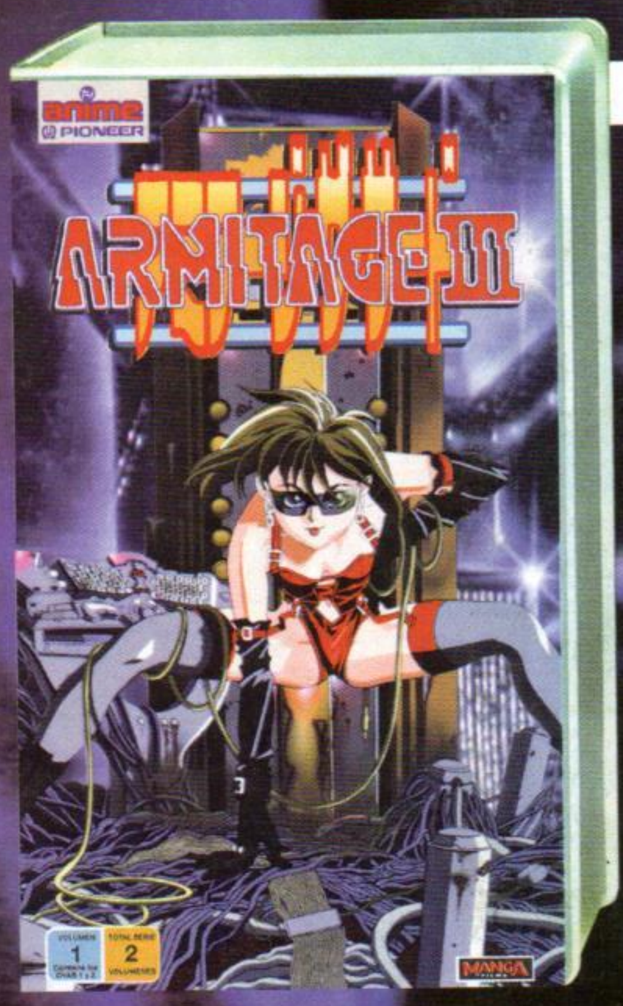




Vive una apasionante aventura en el mundo más fantástico que jamás hayas podido imaginar.

ARMITAGE III

A LA VENTA A PARTIR DEL 21 DE ENERO DE 1998



MARTE, AÑO 2179.
LA CONVIVENCIA ENTRE
HUMANOS Y ANDROIDES
ESTÁ EN PELIGRO.
UN GRUPO TERRORISTA
AMENAZA CON EXTERMINAR
A LOS ANDROIDES
DEL PLANETA.

Cómic editado por NORMA EDITORIAL.
Ya a la venta.

Valdeman / Original i Còpia

anime PIONEER

ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. (93) 238 40 30 • Fax (93) 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es

MANGA FILMS

MOSHI MOSHI

Hola, soy Kaze no Kami, ¡Feliz Navidad! (hasta yo he caído en esto).

Ay, que malito estoy... nunca hubiera pensado que los humanos erais capaces de inventar unas fiestas consistentes en comer más y más y cuando crees que vas a reventar te dicen que se ha acabado el aperitivo y que vamos a por el primer plato. ¡Argfs! He desarrolado una nueva fobia, la turronofobia. A ver si contestando cartas puedo hacer la digestión...

SAKURA (C/ Pedro IV nº 264 int. Izqd. PS. 08005 Barcelona)

Vale, vale, me doy por aludido en las cosas que dices en tu carta y te contesto (para que Rally no me pegue un tiro, ya sabes tú a qué me refiero...).

Sobre tus comentarios del Salón del Manga te diré que estoy bastante de acuerdo: si no conocías a nadie era un muermo, sólo se podía ir de acá para allá comprando o asistiendo ocasionalmente a alguna mesa redonda o pase de pelis. La verdad es que no se lucieron mucho montando actividades adicionales para que los asistentes se divirtieran. A ver si en próximas ediciones eso se soluciona. Lo de *Evangelion* por el Canal 33... bueno... ya se sabe que alguien echó las campanas al vuelo antes de tiempo anunciándolo y luego nada de nada. Y con *Dragon Ball* pues otra vez a empezar, que no es plan de poner episodios de *GT* sin antes hacer el par de reposiciones completas de rigor, claro.

Así que recuerde de buenas a primeras y si mi divina memoria no me falla (y no me falla porque lo tengo delante) hay un extenso, completo y genial artículo de *Fushigi Yugii* en el fanzine Yamatai nº 5 que espero que te sirva para apaciguar tus ansias de conocimiento.

XINNAI (Neo-Kádiz)

¡*Konnichiwa* a ti también simpática! La carta llena de dibujitos estilo Rumiko mola.

Bueno, vamos con tus preguntas. La entrada del Salón de Manga suele costar unas 400 ptas al dia (más o menos) y suele haber bonos para entrar los tres días. Ya ves que no es demasiado caro (eso si no se les ocurre que cada vez que quieras salir tengas que pagar para volver a entrar, como en el último Salón). Ya ves que no es muy caro (más te costara el viaje desde Neo-Kádiz).

Lo de contactar con la gente de la MLM es MUY fácil (si tienes conexión a internet desde algún sitio). Como mucha gente lo pregunta, atención que ahí va la manera: enviad un mensaje a la dirección de e-mail *lynxman@lynxman.net* poniendo en el subject algo así como "quiero apuntarme a la MLM". A partir de ahí preparaos cada dia para recibir entre vuestro correo electrónico un compendio de mensajes chorras de los otakus más locos y enrollados que os podáis imaginar.

Información sobre fansubs puedes encontrar en el Neko nº 33 (págs. 54-55). A partir de las direcciones web que hay ahí (probad a decir esto 10 veces seguidas) puedes conseguir casi cualquier cinta en V.O. subtitulada.

Para conseguir el peluche de P-Chan supongo que hay que hacer malabarismos, porque si no yo ya tendría uno, y otro de Ryooki, grrrr....

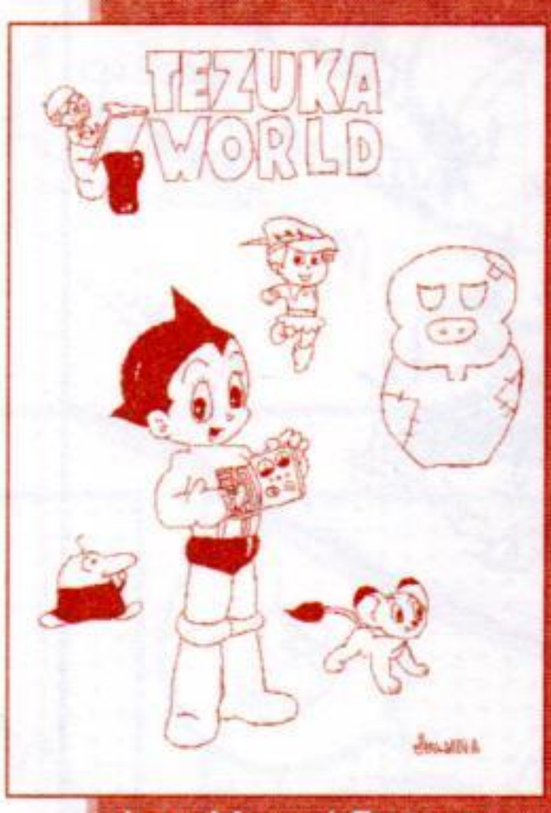
TASHIRO (Barcelona)

Pues te diré que un poco paranoico sí que eres con eso del punto, sí. El punto que llevan los tankoubons japoneses no sirve para nada (por lo menos aquí), sólo incordia a la hora de pasar las páginas. Así que ya sabes, no dejes de comprar obras maestras porque no tengan el dichoso punto.

Tienes toda la razón en que hay cantidad de cartas de chicas, parece que escriben mucho más que los chicos. (O eso, o es que hay más otakus femeninas de las que parece y se esconden en algún sitio). Además, suelen mandar unas cartas con unos sobres tan adornados con dibujos que uno no puede menos que leerlas primero (lo que no significa que no me lea todas las cartas).

Direcciones de restaurantes japoneses en Barcelona... bueno, la verdad es que yo me pierdo más que el Ryoga y

Lola Palacios



Juan Manuel Espinosa

Tashiro

CHILD

GIRÓ

GIRÓ

Pues nada, debía ser una cuestión biológica porque a pesar de que los Reyes Magos ya han pasado y no le han traído un nuevo despertador, ni la autora ni su personaje parecen tener tanto sueño... Año nuevo vida nueva, como dicen. Veremos si dura.

Albert Luales

Zasiko

Nadia Blagoródnova

encima nunca acierto a recordar la dirección exacta, pero más o menos te diré que puedes encontrar uno llamado *Kiku-chan* en la calle Entença (a la altura de la Illa Diagonal, aproximadamente) y otro llamado *Bun-Ichi* en la calle Londres (o por ahí). Si mis indicaciones te sirven (cosa que dudo) te ruego que vuelvas a escribirme y me mandes la dirección completa (para que yo pueda volver a encontrar esos restaurantes).

ALBERTO MORALES (Granada)
Pues sí, los dioses también tenemos amigos y amigas. Aunque seas un humano no hay ningún problema en que seamos amigos (la mayoría de mis amigos aficionados al manga son humanos, porque hay pocos dioses a los que les guste el manga).
La verdad es que a todos los que trabajamos haciendo Neko nos gustan mucho tus tiras, así que envía más siempre que quieras, que aunque no las podamos publicar enseguida, piensa que nos las leemos y disfrutamos con ellas.

SERGI MAZO (Passatge Fortuny, nº 17. 08917 Badalona)
Así que tu malvada hermana Ryoko se fue al Salón con sus amigas (Karen, Len-Ren Ai, Lola, Ruth) y no te llevó, ¿eh? Vaya, vaya... esto de ser hermano menor debe ser el peor castigo que le puede caer a un humano (supongo que por hacer maldades en una vida anterior). La verdad es que es poco probable que TV3 o el Canal 33 empiecen la emisión de los episodios de *Dragon Ball GT* hasta que no hayan repuesto la serie entera un par de veces, así que paciencia... Sergi tiene 12 años y me pide que ponga su dirección para cartearse con otros aficionados que compartan sus gustos (*Dragon Ball, Ah! My Goddess, Doraemon, Saint Seiya, Ranma*, entre otros). Pues ya sabéis, toca escribirle.

ISAAC GÓMEZ (Sevilla)
Tu aviso de que no coma demasiado turrón llega algo tarde (¿turrón?, ¿he visto la palabra turrón? Argfsshhjj).
La verdad es que me he quedado como flotando al leer tu carta tan llena de elogios (bien merecidos por otra parte, como tú mismo señalas, je je) y el hecho de que estén razonados hace que me lleguen más hondo todavía, ¡snif! *Arigatoo.*
La verdad es que el número 35 de Neko traía mucha información sobre series "antiguas", pero es que esa información nos la pedían muchos lectores, y cuando nos pusimos a buscar en el baúl de los recuerdos salieron más recuerdos...que diga... series, de las que nos pensábamos.
Curiosa pregunta lo del sexo de *Neko*. En principio, al ser una palabra japo-

Noelia Oblanca

Mari

Francisco Gonzálvez

Mónica Carrión

Julia Alcoba

nesa carece de sexo (Neko es tanto "gato" como "gata"). Supongo que los que lo llaman "el" Neko se refieren al fanzine Neko y los que dicen la Neko se refieren a la revista Neko. Bien, pues acabada la clase de gramática de hoy pueden sacar una hoja en blanco y empecemos el examen... ¿no? Vaya, me he colado.

Más preguntas. Volver a ver publicado X será harto difícil, y no creo que el éxito de *Luchadoras de Leyenda* influya para nada, pues son dos obras radicalmente distintas. Lo de *Marmalade Boy* todavía es soñar más... ¡baja de las nubes, que estamos en España! Y eso que es una obra genial. En cuanto a *Hen* te diré que es raro que no lo hayan publicado ya. Es una obra que tiene un no se qué que la hace susceptible de ser publicada por Norma...¿serán el par de...atributos de su protagonista?

Eso que me preguntas de Urd es privado, hombre... que uno está aquí para resolver las dudas de los lectores, no para explicar ciertas cosas de su vida privada... ^_^

MONTSE JOU (Olot)

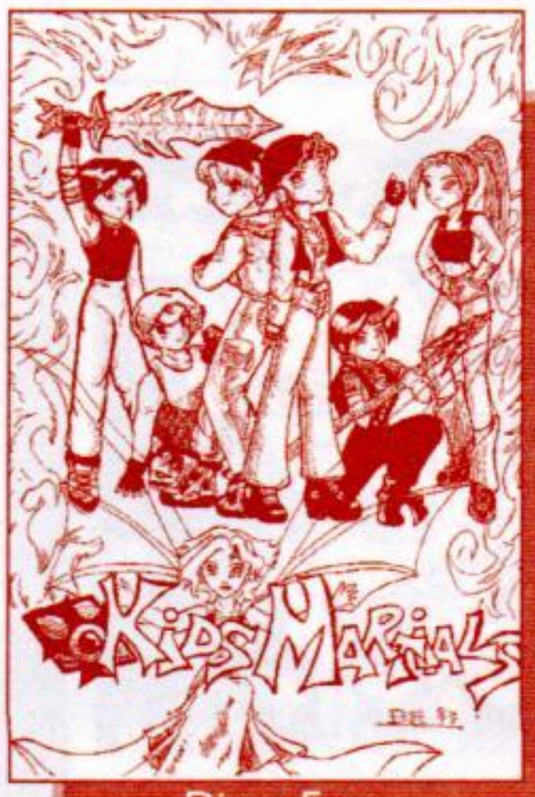
Montse está en una radio (no, no dentro de un receptor, sino en la emisora, eso ya lo pensé yo al empezar a leer la carta) y pide ayuda para hacer un buen programa de manga. Mira, creo que es fantástico que haya gente como tú en los medios de comunicación, que se preocupen por estar bien informados antes de ponerse a hablar sobre algo y que no les de ningún reparo pedir ayuda si no conocen el tema en profundidad, así la información es mucho más fiable y completa y todos salimos ganando. La verdad es que a mi Olot me cae algo lejos, pero conozco a una peña de otakus muy enrollados y que saben un mazo de manga que viven más omenos por ahí arriba. Son de Girona y hacen el fanzine *Yawara!* que salía reseñado en el Neko 35. Su dirección es C/ Valentí Almirall nº 40. 17007 Fontjau (Girona). Escríbeles y seguro que les encantará ayudarte (¡y dales rercuerdos de mi parte!).

En todo caso, si usas el sentido común y enfocas el tema de una manera racional, te saldrá un buen programa que deje bien al manga (que ya conviene) porque es algo que te gusta y seguro que lo haces con respeto.

Por cierto, que para encontrar *Yawara!* en las librerías, como no sea en japonés... El problema es que es un manga bastante largo y no creo que nadie se atreva a editarlo por ahora (¡con lo que a mi me gusta!). Si escribes a los del *Yawara!* aprovecha, porque una de las chicas de ese fanzine (Sue) es una fanática de este manga.

FRANCISCO CABANILLAS (Motril)

Se confiesa fanático total de *Kimagure Orange Road*. La verdad es que hay muchos otros que, como tú, han quedado prendados de una de las mejores series de manga que se han editado aquí. No se sabe por qué, ya que el dibujo de Matsumoto no es nada del otro mundo (aunque en el anime los diseños de Akemi Takada sean harina de otro costal) y la serie , a priori, es un típico enredo amoroso, un clásico triángulo de esos que en los mangas se encuentran hasta debajo de las piedras. Pero tiene algo, una especie de magia que te atra-



Diana Egea

Míriam Álvarez

Alex y Cristina

- dos otakus en la familia -

POR GUILLERMO MARCH

Como bien dice Cristina, vaya con las nuevas generaciones... las chicas ya coleccionan manga erótico, ¿y qué pasa con ello? Ya era hora, hombre. Lo malo es que ahora habrá que buscar otro modo de descalificar al hermanito pequeño.

A mí no me parece mal que Junta anuncie la Coca Cola... es el mega playboy, ¿no?

Laura López

Eva Cortés

Ryu

pa en la historia y ya no te suelta. Si alguna vez te ha gustado de verdad *Kimagure*, entonces te gustará para siempre... Vaya, parece que se me ha ido la perola como si hiciera publicidad de este manga, pero es que es genial de verdad. Además, actualmente hay un fanzine llamado *ABCB* que está editando la continuación de la historia allí donde Norma la cerró.

No creo que en el mundillo de los aficionados al manga (o a los comics en general) haya poco compañerismo y mucho interés, más bien al contrario. Aunque siempre te puedes encontrar con algún caso concreto de de aficionado con una afición mal entendida... En fin, que siempre hay algún humano que se pasa de listo, pero seguro que luego se reencarna en escarabajo pelotero o algo así para pagar por sus culpas.

ENRIQUE LÓPEZ (Zaragotham)

Nos saluda la Navidad y el año nuevo con tiempo para que no le contestemos en Junio pensando "mira, otro que se retrasa con las felicitaciones".

Pasemos a tus dudas. ¿Libros de ilustraciones en castellano y por menos de 5500 pesetas? Pero Enrique, ¿tú has bebido o qué? Qué más quisiera yo que disfrutar del *Tsukasa Hojo Illustrations* o del *Intron Depot* en castellano, así como de otros muchos libros de ilustraciones de autores no menos conocidos y geniales. Pero parece que las editoriales de por aquí ni caso. La verdad es que debe salir bastante caro publicar un libro de ilustraciones y si no hubiera muchas ventas cada ejemplar saldría muy caro o sería la ruina.

Las novedades que trae el 98 sólo el tiempo las dirá (concretamente un tiempo de 1 año). Es que los poderes videntes no son mi especialidad... gomen.

En cuanto a nuevas publicaciones de Tsukasa Hojo en español te diré que todo podría ser, nunca hay que perder la esperanza. Si sabes francés puedes comprar o encargar la edición de Tonkam de *Komerobi no Motode* (*Sous un rayon de soleil* que la han llamado los franceses). Es una joya de obra corta (tres tomos creo) de Hojo.

Bueno, ya está por este mes. Este mensaje lo he escrito desde casa Morisato donde estoy celebrando la Navidad invitado por Urd. La verdad es que Belldandy cocina genial y esè es parte del problema... Urd, ¿no tendrás alguna poción contra las digestiones pesadas?...A poder ser que no explote.

Si sobrevivo a esto nos leeremos dentro de un mes. Sed buenos otakus y leed muchos mangas.

David Perales

DAC

Yolanda Talens

NO ESTAMOS SOLOS...

Club Tokio Nº 2. 18 páginas. 100 ptas. (+32 de gastos de envío). Correspondencia: Francisco Jiménez, C/ Padre Peris Nº 1, CP 04770 Adra (Almería). Blanco y negro. Tamaño cuartilla.
Fanzine hecho artesanalmente "como los de antes", sin usar ordenador, picado a máquina.
Contiene información concreta y valoraciones precisas de algunos mangas (*Miss China, Compiler*), una pequeña reseña de *Miyukichan in the Wonderland*, la continuación de un artículo sobre *DNA2*, comentarios sobre las OVAs de *Yu Yu Hakusho* y *Yohko The Devil Hunter*, un manga de creación propia y unos pasatiempos.

Lista de Correo Manga Nº 1, 14 páginas. Ejemplar gratuito (o no). Correspondencia: Aptdo. de correos 2156 de Zaragoza. Blanco y negro. Tamaño cuartilla.
Bien, esta publicación es algo de lo más atípico. NO es un fanzine. La *LCM* se compone básicamente de las cartas que envían los lectores para comunicarse entre ellos a nivel nacional. Es una iniciativa de algunas personas de la MLM para hacer lo mismo que ya hacen en internet pero trasladandolo a todos los otakus, incluso los que no están conectados a la red. La verdad es que es una idea que puede dar grandes resultados si la gente se anima a escribir, pues servirá para mantener en contacto al fandom otaku nacional.

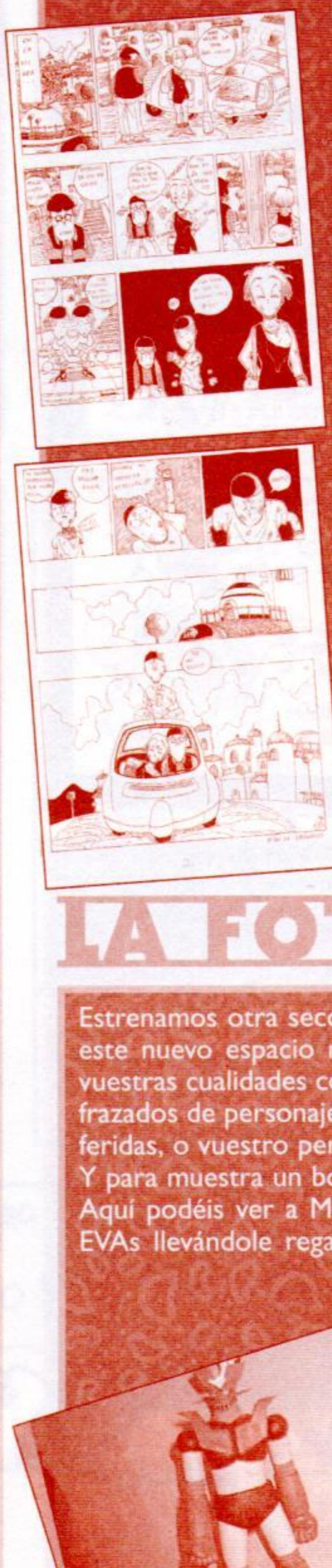
¡Por fin! Ya la tenemos aquí, ya ha llegado... la auténtica (¿autóctona?), increible (cierto, no me lo creo), inigualable (por suerte) SAILOR MACARENA !!! ¿Cuáles serán sus superpoderes?¿Tendrá una gata negra? ¿Un cristal de plata? Y ahora las cosas ya nunca volverán a ser iguales...

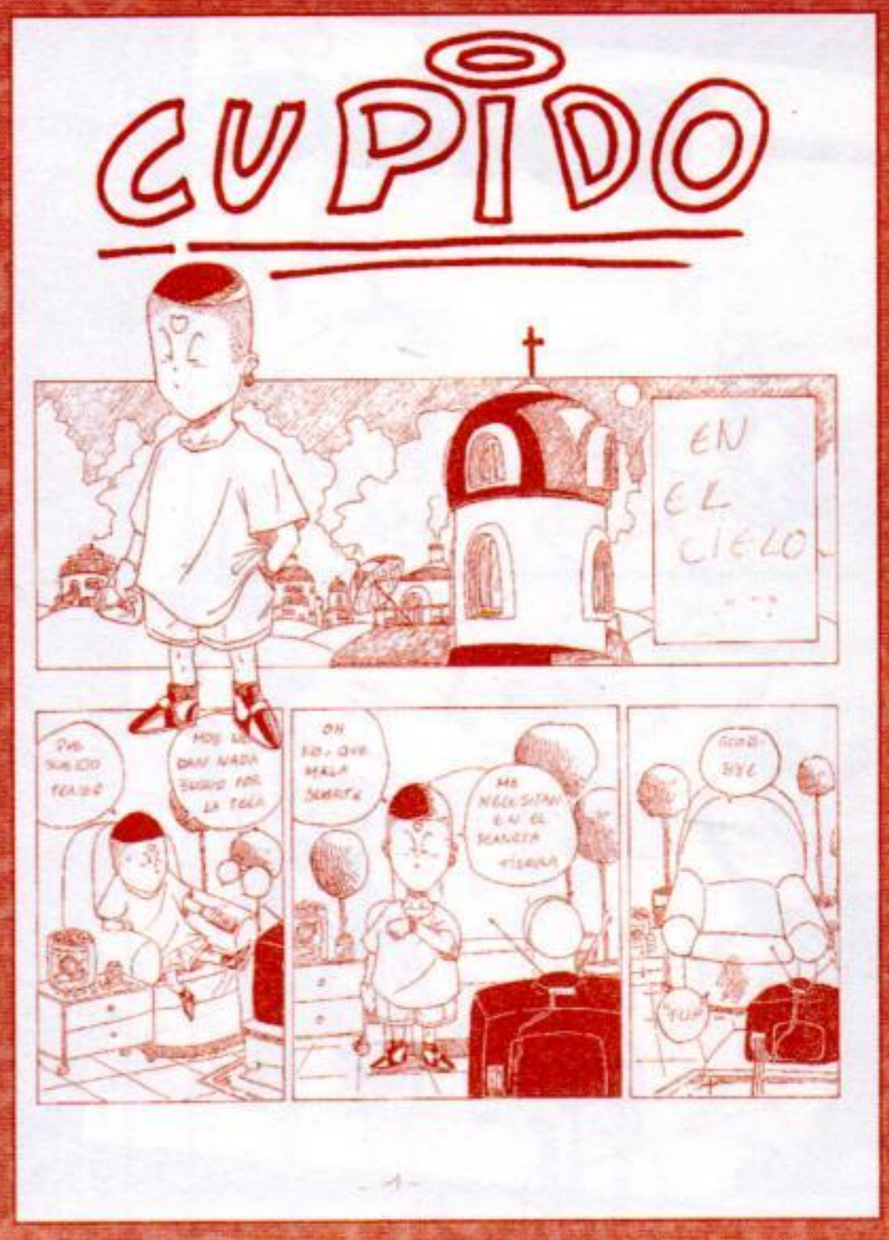
LA TIRA DE LECTORES

La verdad es que algunos humanos ya llegáis a extremos un poco graves... estáis tan otakunizados que os creeis que podéis hacer un kome-hama-harrrggh y luego pasa lo que pasa...

FUTUROS MANGAKAS

CUPIDO. Un buen dibujo muy al estilo Toriyama actual y que demuestra que sin tramas también se puede quedar muy bien, además hay un buen trabajo de fondos. Con todo, creo que te falta dominar un poco más la narración.





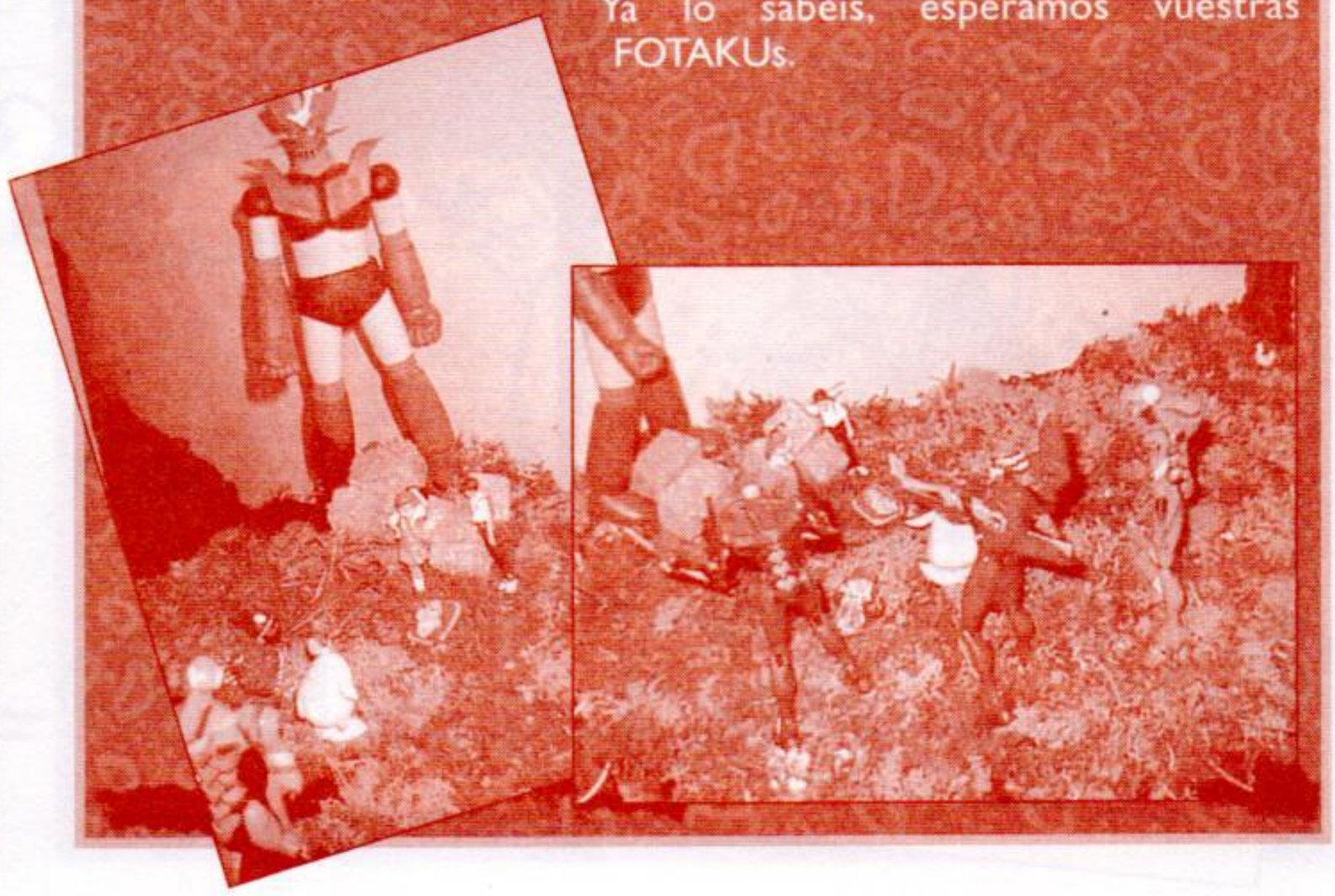
LA FOTAKU DEL MES

Estrenamos otra sección nueva (y van...). ¡Si es que no paramos! En este nuevo espacio nos gustaría que sacárais el máximo partido de vuestras cualidades como fotógrafos y nos enviárais fotos vuestras disfrazados de personajes manga, o montajes con vuestras maquetas preferidas, o vuestro perro vestido de P-Chan o...

Y para muestra un botón... digooo... un belén.

Aquí podéis ver a Mazinger haciendo de San José y a los tres Reyes EVAs llevándole regalos al niño Hércules (cual muñecas de Famosa, oye).

Ya lo sabéis, esperamos vuestras FOTAKUs.



EL RINCÓN DE LÁZARO

Hola, frikis, he vuelto, y lo hago haciendo algo que rara vez consiento: que se influya en mis decisiones. Pero es que la respuesta a mi Top Five de Pringaos ha sido tan masiva y positiva (bueeeenoooo, admito que exagero un poquitínnn... bueno, vale, Brisa no Kami, no pongas esa cara, admito que esto me lo estoy inventando para darme ánimos) que he decidido volver por las andadas, pero como todas me tildáis de machista, esta vez las féminas seréis las protagonistas. Vamos allá.

MANGANIME TOP FIVE
Diviértanse hoy con... Estrangulables

¿Quién no ha pensado nunca, al ver a un personaje concreto de una serie específica, algo así como... "Madre de Blas qué ganas de retorcerle el gaznate"? Pues sí amiguitos, esta vez vamos a hacer un repaso a la casi interminable lista de chicas a las que cualquiera en su sano juicio desearía rebanar en pedacitos. Aunque para gustos hay colores y las posibilidades son casi infinitas, he aquí mi selección final:

5.- Kodachi Tatewaki
Con la rara facultad de causar un ataque de nervios inenarrable con su insoportable risa, su recuerdo trae a mi mente la imagen de cierta novia que una vez... no, cariño, por supuesto que no me refiero a tAY!!. Bueno, como decía, este maravilloso personaje...

4.- Belldandy
Es buena, simpática, agradable, obediente, sumisa, siempre está contigo, siempre está contigo, siempre está contigo, siempre está contigo... Joder qué plasta de tía, y encima tontita del culo que nunca se entera de nada, ¡¡¡¡anda ya tía pastel!!! (Y ya hablaré en el futuro del tal Keiichi, que ese es otro que tal, como el Yota, si es que Blas los cría y ellos se juntan, en fin).

3.- Rosita 1 – Akane (de Chicho Terremoto, malpensados)
Viene a ser una plasta insoportable, muermo y desesperante como la de antes, pero en cursi y sin hermanas maciZORRAS (uy, qué fallo, le habré dado al Bloq, Mayús. por error ;-)). Y encima con unas bragas blancas sosísimas, es que no tiene nada pero que nada de estilo, oig!

(Nota: Evidentemente, aquí podría venir Katsumi Tendo, pero por respeto a los fans de *Ranma 1/2* y porque ya tengo a dos somníferas en la lista por esta vez haré la vista gorda).

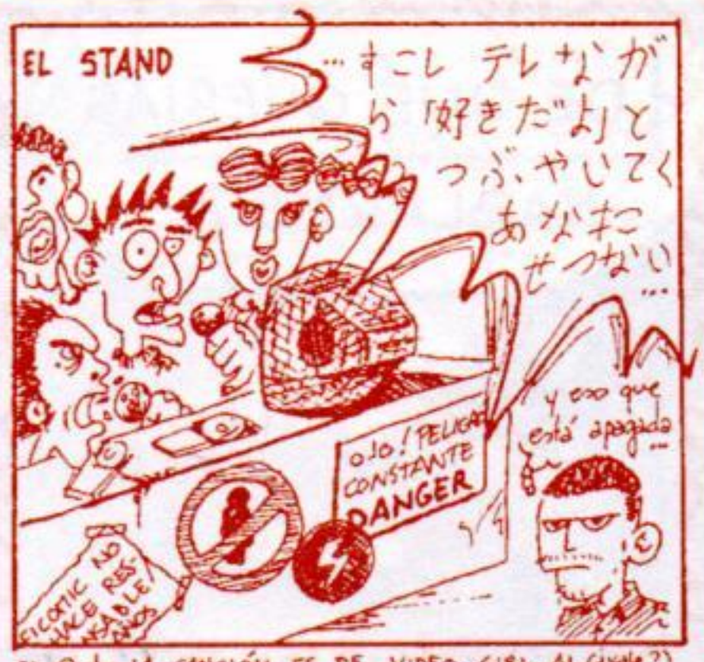
2.- Rosita 2 – Hikaru Hiyama (de *K.O.R.*, olvidadizos sois, leche)
Se merece un artículo para ella sola y se ha quedado la segunda por sólo unas décimas. Francamente, su existencia en el mundo es sólo explicable por la igualmente inexplicable existencia de su novio, Kyosuke (acordáos, el afortunado ganador del Top Pringos), pues sólo un tío tan pringao como ese no la hubiera estrangulado en cuanto la vió. Si es que su estridente voz, sus pegajosos abrazos, su pesadez constante... aggghhh, Vade Retro, Satanás!!

1.- Bunny – Usagi Tsukino
Sin coñas, la existencia de esta chica asusta. Y lo que es peor y aún más terrorífico es el hecho de que muchas chicas hayan dicho en correos y en diversos fanzines que se sienten identificadas con ella. Colegas, cosas como esa hacen que me alegre de no comerme un rosco.

Bueno, por este mes ya vale que se me acaban las ideas y luego decís que pierdo gracia, ta luego frikis.

Lázaro Muñoz

LA TIRA DE LECTORES



EL © de LA CANCIÓN ES DE VIDEO GIRL AI (¿vale?)

ÉSTE NO ES LÁZARO. ALBACETE ESTÁ a 20Km de TOKIO

ME HE PERMITIDO EL LUJO DE EXCLUIR LAS CHICAS

ESTE NO ERES TU DAVID R. FALTARÍA MÁS. PERO APROBECHO PARA DECIRTE QUE LO DE "PENE-PENE" (vease ESEDÉ -evangelion-) ES GENIAL!! ERES EL MEJOR!!!

¿Habéis oido hablar de la vergüenza ajena? Pues si no sabéis lo que es id al Salón con la MLM y veréis...

HELLO KAREN !

¿DE QUÉ QUERÍAS HABLARME?

...

...

PUES ...

MANGA GIRLS

¿HUM?

¡RYŌGA SIGUE AQUÍ!

TENGO QUE IRME...

KAREEEEN...

MANGA GIRLS

DEBES CONFUNDIRTE, YO SOY AKAREN TENDŌ, EL AMOR PLATÓNICO DE RYŌGA.

HABLO EN SERIO...

YO ...

¿QUÉ HA SIDO ESO?

MIRA, ALLÍ HAY ALGUIEN.

¿QUIÉN SERÁ?

¿ESTÁ MUERTO?

¡¡BUSCARÉ AYUDA, TÚ VIGÍLALE!!

¡¡CATI!!

CUANTO TARDA...

¡¡EEEEH!!

POR FIN...

¿DÓNDE ESTÁ EL HERIDO?

¡ALLÍ!

¡ESTÁN ALLÍ!

¡¿QUÉ?!

NO LO ENTIENDO, PERO SI HACE UN MOMENTO...

¡GASTAR BROMAS PESADAS A LA AUTORIDAD SE CONSIDERA UN DELITO...!!!

PE... PERO... ERA CIERTO...

¿QUÉ HA PASADO CON EL HERIDO?

GRRR...

NO SÉ.

PERO MIRA LO QUE HE ENCONTRADO...

¿...?

<u>NO</u>, NO ES PACHÚN... →

KADO NO JOOKYU

おわり

PUÑETERO... ¡¡ME HA SEGUIDO HASTA CASA!!

CLACK

CERI

OYE MI COMPAÑERO ESTA DURMIENDO MÁS VALE QUE NO HAGAS RUIDO

?

SI NO QUIERES QUE SE ENFADE

¡JA! SOLO TE VEO YO...

GGG...

LA CABRA LA...

!!!

RACA-RACA

HYA!

¿QUE COÑO PASA AQUI?! ¿QUIEN ES ESTE TIO!?

LE VE

JA JA JA

LA MADRE QUE...

EJEM

?

?

ES UNA CARTA DE MI PADRE*

JIO JIO JIO

CHIPS

HIIII...

¡DICE QUE ESTE TIO ES LA ASISTENCIA QUE LE PEDÍ!

JU JU

CHIPS

HI!!

ADEMÁS DICE QUE TRABAJA GRATIS SI PUEDE VIVIR CONTIGO (SI TE NIEGAS SUBE EL ALQUILER)

JIO JIO

¡EN CUANTO A TI..!

LO PRIMERO DE TODO

QUE FEO ERES TIO

?

...HAS DE LAVARME LA ROPA ANTES DE ESTA NOCHE

ZAS

?!

NO LES GUSTA LAS OBLIGACIONES

MÉTELA EN LA LAVADORA, YA SABES, ESA CAJA CON AGUJERO Y AGUA QUE DA VCUELTAS

UN RATO DESPUES

¿A QUE ESPERABAS?!

BLAM

LLEVO ESPERANDO

...

!!!

WOOSH

MISION IMPOSIBLE

EN EL ESPACIO, UNA MISTERIOSA NAVE PROVENIENTE DE OTRO PLANETA SE ACERCA MUY SIGILOSAMENTE RUMBO AL PLANETA TIERRA CON UN UNICO OBJETIVO...

ENCONTRAR SERES HUMANOS MAS INTELIGENTES QUE YO, Y ESO ES DIFICIL, MUY DIFICIL

NEO-TOKYO ESTÁ A PUNTO DE ¡EXPLOTAR! GUAU, QUE EMOCIÓN

Y DESDE LUEGO, ESTO NO LO ES

¡Y A MI QUE MIERDAS ME IMPORTA!, ¡SO CAPULLO!!

¡FUERA DE AQUI!

FWW!!

GRR... ESPERO QUE NO TODOS LOS DE AQUI, SEAN TAN INUTILES COMO ESTE...

AI, PUPA

¡¡UN MOMENTO, ESPERA!!

SOY EL HOMBRE QUE BUSCAS, SOY INTELIGENTE, Y SI ME PAGAS, ME DEJO HUMILLAR

...

FROHS!

!

BUENO, POR LO MENOS SI NO ENCUENTRO A NINGUN SER HUMANO INTELIGENTE, TENDRE ALGO QUE LLEVARME A LA BOCA,

ESPERO QUE ESTE ANIMALITO SEA DIGERIGLE

¡¡INCREIBLE!!

GOL

ESTO ES LO QUE YO BUSCABA, UN SER INTELIGENTE Y A LA VEZ

PODEROSO, AUNQUE NO LO PAREZCA

¡GUAU LAS PIEDRAS VUELAN, LAS PIEDRAS VUELAN!

?

EH, TU, CABEZÓN, VEN AQUI UN MOMENTO

VAMOS A VER QUE COEFICIENTE INTELECTUAL TIENES,

INTENTA RESOLVER ESTA OPERACIÓN

1+1

...

¿QUE SIGNIFICARAN ESTOS DOS PALITOS?

¡¡INCREIBLE, PRIMERO ME ENCUENTRO A UN JODIDO LOCO QUE DICE QUE VA A EXPLOTAR NO SE QUE, LUEGO UN CAPULLO QUE SE CONVIERTE EN CERDO Y POPULTIMO UN INUTIL QUE NO SABE NI RESOLVER LA OPERACIÓN MAS FACÍL, ¡ESTO PARECE EL PLANETA DE LOS SIMIOS!!!

FIN

LISTA DE NOVEDADES

CAMALEÓN EDICIONES

B^3 #4 [de 6]
David Ramírez
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DRAGON FALL ESPECIAL 0 BIS
Hi No Tori Studio
48 pág. B/N.
350 pesetas.

LOS LIBROS DE CAMALEÓN #3
LAS CHICAS SON GUERRERAS
Javier Escajedo
Extenso estudio sobre la famosa serie Sailor Moon.
128 pág. B/N.
975 pesetas.

NEKO #37
Incluye encarte de correo.
64 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

GLÉNAT

COL. MANGA EUROPEO
NOMAD #4
Savoia, Buchet, Morvan y Chagnaud
146 pág. Color.
1960 pesetas.

SUEÑOS #31
Jorge Riera/Javier Sánchez
24 pág. B/N
225 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #22
48 pág. B/N.
325 pesetas.

MARUKATSU COMICS

ANGEL LEGENDS #4
Yung Ming Yang
48 pág. B/N.
345 pesetas.

EL PEQUEÑO MONJE #4
Yu-Hsien Lai
48 pág. B/N.
345 pesetas.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #27
RG VEDA #7 [de 10]
Clamp
192 págs. B/N.
1500 pesetas.

OGENKI CLINIC #15 [de 18]
Haruka Inui
104 pág. B/N.
750 pesetas.

LA LEYENDA DE MADRE SARAH #7 [de 10]
Katsuhiro Otomo/Takumi Nagayasu
136 pág. B/N.
875 pesetas.

ARMITAGE III #1 [de 5]
Zarae Ohtana/Tatsuya Ikegami
64 pág. B/N.
495 pesetas.

DRAGON PINK #3 [de 4]
Itoyoko
184 pág. B/N.
1800 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

AH! MI DIOSA VOL. II #7 [de 8]
Kosuke Fujishima
32 pág. B/N.
295 pesetas.

ALITA VOL. VI #5 [de 10]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
325 pesetas.

CAZADORES DE MAGOS VOL. 5
Satoru Akahori/Ray Omishi
200 pág. B/N.
1200 pesetas.

DOCTOR SLUMP #9 [de 13]
Akira Toriyama
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #38
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #39
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #40
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #41
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #1
Akira Toriyama
Reedición de la serie roja. Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #2
Akira Toriyama
Reedición de la serie roja. Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL- ANIME KIDS COMICS #13
Akira Toriyama
24 pág. Color.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 33
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

EAT-MAN #1 [de 6]
Akihito Yoshitami
64 pág. B/N.
395 pesetas.

GUNSMITH CATS #5 [de 9]
Kenichi Sonoda
48 pág. B/N.
350 pesetas.

LAWMAN #4 [de 4]
Akihiro Itoh
Último número.
40 pág. B/N.
350 pesetas.

LUCHADORAS DE LEYENDA VOL. II #4 [de 6]
Clamp
112 pág. B/N.
650 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. VI #6 [de 9]
Rumiko Takahashi
48 pág. B/N.
325 pesetas.

SIRENA #3 [de 5]
Konami Chiba
32 pág. B/N.
295 pesetas.

3x3 OJOS VOL. II #3 [de 12]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.

YUGO #3 [de 8]
Shinji Makari/Shu Akana
88 pág. B/N.
595 pesetas.

YUGO #3 [de 8]
Shinji Makari/Shu Akana
88 pág. B/N.
595 pesetas.